

M^{araudeur}

N° 5

e-zine de jeu de rôle



Cela fait maintenant plus d'un an que l'aventure du Maraudeur a démarrée. En un an, nous avons sorti 4 numéros, pour 832 pages au total, plus de 30 chroniques de jeu, 38 aides de jeu et scénarios, des interviews, des centaines de news... Le tout avec le soutien d'éditeurs, d'auteurs et la participation de nombreux contributeurs.

Au total plus de 16 000 fichiers ont été téléchargés ! Un grand merci à tous les lecteurs, n'hésitez pas à en parler autour de vous.

Et l'aventure ne fait que commencer. Elle continue de plus belle, avec le numéro 5 et ces 231 pages que vous tenez entre vos mains virtuelles.

Bonne lecture et rendez-vous dans 1D8+4 semaines pour le n° 5.
Sommaire avec le nom des auteurs

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Axel Cauvin, Arnaud Cuidet, Romain Darmon, Romuald « Radek » Finet, Nicolas Henry, Romain d'Huissier, LeDupontesque, Mandragorus, Jérôme Michel, Yanick « Amaranth » Porchet, Laurent Séré, Nicolas Swiathowski Aka CCCP, Martin Tony, Vieille Racine.

Correcteurs : Côme Feugereux, Laurent Séré, Romain Darmon, Clément Moulin, Vieille Racine.

Illustrateur de couverture : Pascal Coget.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, Willy Favre, El Théo, Martin Tony (scriptoriumludique.over-blog.fr/).

Maquette : Pascal Coget.

La page Facebook du Maraudeur : www.facebook.com/pages/Le-Maraudeur/104951756245251

Le Site du Studio 09 : www.studio09.net/

SOMMAIRE

Boule de Cristal

page 6 : boule de cristal

**page 4 : Le club des jeuderô-
logues**

Chroniques Ludiques

**page 10 : Umläut: game of
metal**

**page 16 : 8 semaines plus
tard**

page 22 : Würm

**page 26 : Les écrans de Sans
Détour**

**page 30 : Les ombres de Lé-
ningrad**

page 36 : Breaking the Ice

page 40: Asgard

page 46 : Montségur 1244

**page 50 : Mississippi, tales of
the spooky south**

page 58 : Delta Green

Interview

page 66 : boîte à Heuhh

Inspi.

page 70 : Angle mort

**page 72 : Hobo with a sho-
tgun**

Univers et aides de jeu

**page 74 : Elro les bons
Tuyaux n°3**

**page 80 : création d'un
groupe**

**page 88 : et s'y on s'y mettait
à plusieurs ça ne marchait
pas mieux ?**

**page 94 : les légendes
tsimshianes BIA**

page 104 : les Dorgs D6G

**page 112 : les sciences divina-
toire dans Achéons, l carto-
mancie**

**page 142 : aide de jeu pour
Asgard**

Scénarios

page 146 : Amnesia 2K51

page 168 : Metal Adventure

page 172 : Ravenloft

page 194 : Oikouménè

page 208 : Luchadores

page 224 : Mississippi

page 252 : Créatures d'antan

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

LE client





Delta Green Eyes Only



Poursuivant l'exploration du mythe de nos jours, Delta Green - Eyes Only dévoile les machinations des Mi-go (une race extraterrestre), explicite les mobiles de l'organisation newyorkaise La Destinée et apporte des révélations sur l'expérience de Philadelphie de 1943 (un authentique mystère au cœur des théories du complot).

Eyes Only
260 pages • 42 €



DELTA GREEN
328 PAGES • 42 €



COUNTDOWN
448 PAGES • 55 €



ECRAN DE JEU
ECRAN + LIVRET 20 PAGES • 20 €



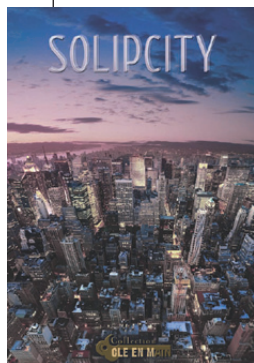
XII Singes

les12singes.com

- *Trinités* : La publication en PDF gratuit de la campagne *L'Adamantin* réalisée par des membres du Studio 09 se termine avec les *Bréviaires XXXIV et XXXV : Zinj et Les Diamants de Salomon*.

- Un nouveau jeu de la collection clé en main vient de sortir : *Solipcity*.

- Courant 2012 un nouvel opus d'*Adventure Party* : *Les Terres Perdues* est annoncé par Yno auteur notamment de *Patient 13* ou *Notre Tombeau*.



7^e Cercle

www.7emecercle.com

- *Capharnaüm : Le Royaume des Cieux*, immense campagne est disponible.

- *Z-Corps* : Sortie de *Undead On Arrival* et réédition du livre de base accompagné d'une version collector.



Agate Éditions

www.agate-editions.com

- Sortie début décembre du *Livre 0 : Prologue* pour les *Ombres d'Esteren*. Il s'agit d'un kit de démarrage contenant la présentation de l'univers, abrégé du système de jeu, 6 personnages pré-tirés, 3 scénarios dont 1 inédit. L'objectif de cet ouvrage est de faire découvrir les *Ombres d'Esteren* tout en formant une introduction à la campagne officielle dont le premier épisode nommé «Dearg». L'ouvrage de 80 pages est disponible gratuitement en pdf ou au format papier en boutique à un prix modique.



Bibliothèque Interdite

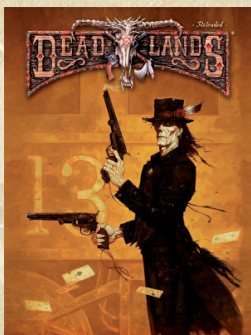
www.bibliothequeinterdite.fr

- Les jeux de la gammes Warhammer

40 000 changent d'éditeur et seront édités par Edge.

Black Book

www.black-book-editions.fr



- *Deadlands* et *Eclipse Phase* devraient arrivés en boutique en début d'année 2012.

- *Pathfinder : L'art de la Guerre* est en pré-commande et la campagne *Kingmaker* verra la sortie des derniers volumes dans les premiers mois (semaines ?) de 2012.

Boite à Heuhh Éditions

www.bah-editions.fr/

- La Boite à Heuhh vient de sortir *Annalise*.

CDS éditions

www.cds-editions.com

- La réimpression du livre de base d'Achéron est disponible. Le premier supplément, *Les reflets de Shanghai* devrait arrivé en 2012.



Département des Sombres Projets

www.sombresprojets.com/

- Le supplément *le chemin des Cendres* pour *Wasteland*

vient de sortir.

Écuries d'Augias

www.ecuries-augias.com

- Souscription pour le jeu *Within*, laissé vous tentez : <http://fr.ulule.com/within/>.

- *Montségur 1244* est disponible, re-trouvez une chronique dans ce numéro du Maraudeur.

Edge

www.edgeent.com

- *LSA : Ennemis de l'Empire* vient de sortir. Il propose outre un bestiaire de présenter les Kolats, les Damnés, les Adeptes du Sang et d'autres secrets enfouis dans les terres de l'Outremonde.



- *Warhammer* : La troisième édition vient de sortir, il s'agit de plusieurs ouvrages (*Le Guide du Joueur*, *Le Guide du Maître*) et boîtes (*Le Compagnon du Joueur*, *Le Compagnon du Maître*, la pack de Dés spéciaux) séparés, du lourd en perspective (tant niveau matériel qu'au niveau du porte monnaie). La boîte *Le Compagnon du Bestiaire* est prévue prochainement.



Footbridge

www.footbridge-online.net/

- La souscription pour *Mouse Guard*
 - *Légende de la Garde* touche à sa fin (<http://fr.ulule.com/les-legendes-de-la-garde/>) et ce fut un plébiscite, le jeu en format livre (et boîte pour les heureux souscripteurs) devrait voir le jour d'ici 3-4 mois.

Icare

www.editions-icare.com

- *Pendragon* ne devrait plus tarder, la sortie est accompagnée par la sortie d'une campagne en pdf en abonnement, les *Chroniques de Pendragon*, qui sort un épisode tous les mois. Le premier épisode est déjà disponible.
 - *Les errants d'Ukiyo* est parti à l'impression. La présentation sur le site : Un Japon décadent et corrompu, des héros marginaux et désabusés, un hymne aux films de genre, aux films de sabre.

John Doe

johndoe-rpg.org

- *Mille Marches*, l'écran est disponible depuis peu.
 - A venir pour l'année 2012 : *Bloo-*

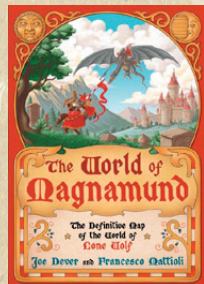


dust, la campagne *Hollywood* : la justice des anges, l'écran *Tenga*, *Eleusis*, *Icons*, *Quantité*... une année bien chargée en perspective.

Le Grimoire

www.legrimoire.net

- *Loup Solitaire* : *The World of Magnamund* est la carte officielle du Monde du Magnamund. De plus le livre de base a été réimprimé et est à nouveau disponible.



Ludopathes

www.ludopathes.com

- *Anœ* : *Les chroniques de Karsan*, vient de sortir.
 - L'écran de *Shade* vient de sortir !
 - *Subabyse* est prévu pour début 2012.
 - *Manga no Densetsu* volume 0 et 1 viennent de sortir.

Matagot

www.matagot.com

- *Metal Adventures* poursuit sa gamme : *Le Fer et le Sang* vient d'arriver dans les bacs.



Oriflam

www.editions-oriflam.fr

Post Mortem : le dernier livre de la gamme *Chaos Cola* est disponible.

Pulp Fever

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Luchadores* vient de sortir, un scénario officiel ce trouve dans ce Maraudeur courrait le lire pour vous faire une idée.

Sans Détour

www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu* : on attend pour début 2012 le *Necronomicon & autres ouvrages impies*, les ouvrages maudits du Mythe révélés ; *Les Masques de Nyarlathotep*, la campagne légendaire, retravaillée et mise à jour par l'équipe de tentacules.net.

- *Les Chroniques des Féals*, adaptation des romans de Mathieu Gaborit est attendu pour début février, l'écran devrait sortir en même temps.



- Le premier supplément pour la *Brigade chimérique* est en boutique, *Aux Confins du Merveilleux Scientifique*.
- *Les Lames du Cardinal*, romans de Pierre Pevel vont être adapter en jeu de rôle.

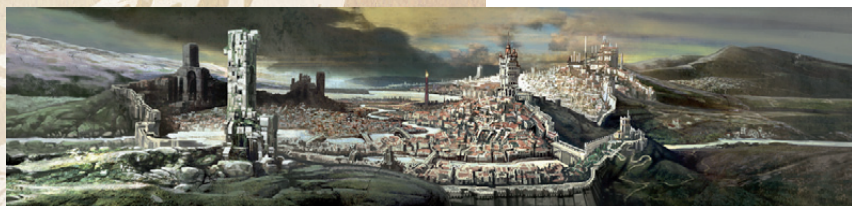


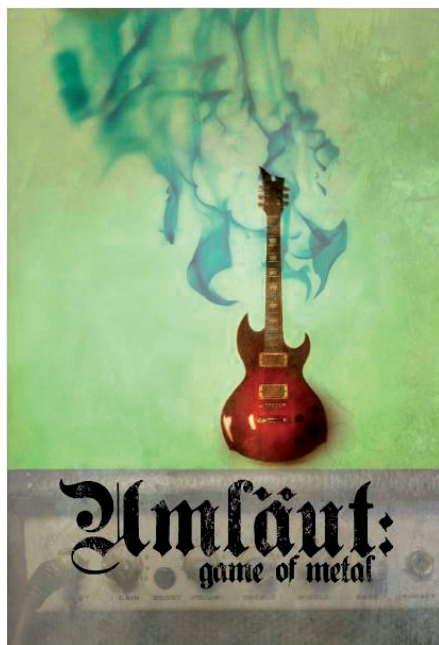
Studio 09

www.studio09.net

- *D6 Galaxies* : le livre de base est disponible depuis un moment, le premier supplément *Les immortels* vient de sortir.

- *Tecumah Gulch* : *Go West* ! devrait arriver début 2012.





UMLÄUT : GAME OF METAL

Qui n'a pas rêvé de vivre dans la peau d'un musicien de rock'n'roll ? Qui ne s'est jamais imaginé être entouré de groupies se battant pour son corps, se vautrant dans une baignoire remplie de champagne ? Qui n'a pas souhaité avoir l'argent facile en sortant un album de temps en temps ? Et bien, *Umläut :game of metal* vous le propose ! Alors n'hésitez pas et *let's rock !*

BIÈRES, NANAS ET GLOIRE

Ce jeu de rôle narratif, pour 3 à 5 joueurs, vous propose de prendre en main un groupe de *heavy metal* et de le conduire depuis le fin fond de son garage vers le sommet des *charts*. Mais bien entendu la route sera semée d'embûches, et vous ne serez pas le seul à avoir cette ambition, puisque les autres joueurs vont tout faire pour que leur groupe soit le plus adulé, le plus vénéré et que vous retourniez moisir dans votre garage. Si vous avez aimé *Wayne's World*, *Spinal Tap* ou *Guitar Hero*, alors vous êtes déjà dans l'état d'esprit qu'il faut pour jouer à *Umläut*. Résolument parodique (quoique, parfois), vous allez devoir gérer votre groupe aussi bien d'un point de vue global (en prenant l'ensemble des membres du groupe comme une seule entité) que d'un point de vue individuel car un groupe reste constituer d'êtres humains et il n'est pas rare que la renommée de l'un ne plaise pas aux autres membres (toute référence à Axel Rose et Slash n'est pas forcément fortuite de ma part). Le but avoué de ce jeu n'est pas de remporter la partie en écrasant les groupes de vos camarades, mais bien de construire et contribuer à la création d'une histoire résolument fun.



Tout au long des 74 pages qui composent ce livre de règles, vous apprendrez les différents termes liés à ce jeu, la manière de créer votre propre groupe de *Metal*, vous découvrirez comment se déroule une séance de jeu et diverses règles alternatives pour enrichir vos sessions.

QU'EST-CE QU'UN GROUPE ?

La première des choses à définir est de quel sous-genre vous vous revendiquez, plutôt *Metal* classique (Iron Maiden), *trash Metal* (Metallica dans ses jeunes années), *glam Metal* (Bon Jovi) ou *death Metal* (Cannibal Corpse). Pour chacun des 4 sous-genres proposés, une petite description vous permet de situer l'esprit des musiciens qui suivent ces différents chemins. Le petit problème que je soulèverai ici est que quelque soit le choix fait ici, cela n'impactera en rien la narration à suivre, ainsi vous pourrez faire agir vos musiciens comme bon vous semblent sans qu'aucune règle ne vous en empêche. De plus, et c'est peut-être un peu plus domageable, ce choix de courant musical n'impacte absolument pas sur la manière dont vous voulez que votre groupe évolue ni même ses propres caractéristiques de base. J'aurai apprécié avoir une base différente qui

soit suggéré ici de manière à ce que lors des conflits (dont on reparlera un peu plus tard) un groupe de *death metal* ne présente pas les mêmes caractéristiques qu'un groupe de *glam metal* pouvant jouer des balades d'une manière tout aussi naturelle.

Une fois choisi votre concept, à vous de définir les membres qui le composent, même si le jeu conseille au départ de ne nommer qu'un seul membre. Passons à la partie un peu plus technique du jeu. Votre groupe va évoluer tout au long du jeu selon quatre statistiques : l'espoir, l'égo, l'argent et son « nombre » de fan. D'une manière assez schématique l'espoir permet à vos musiciens de garder le moral tout au long du chemin vers la gloire, l'égo est probablement la statistique la plus marrante puisqu'elle permet de mesurer à quel point un (ou des) membre(s)





de votre groupe a la grosse tête (ceci pouvant conduire à la séparation du groupe). Le « niveau » de fan représente la popularité de votre groupe et l'argent symbolise la richesse de votre groupe. Ces 4 statistiques vont être à la base du système de jeu et impacteront un second groupe de trois caractéristiques (la technique, la puissance et le jeu de scène). La technique fait référence à l'aptitude de votre groupe à manier ses instruments. La puissance traduit la passion de votre groupe pour sa musique, ou tout simplement à quel point vous jouer fort. Enfin, le jeu scénique donne une idée sur l'impression que vous laissez une fois votre passage sur scène finit, votre capacité à retenir l'attention. Vous aurez donc un certain nombre de points à distribuer entre vos statistiques et vos compétences, ce qui permet de personnaliser un peu son groupe.

COMMENT ÇA SE PASSE IN

REAL ?

A tour de rôle, un joueur va décrire ce que son groupe va vivre. Pour l'aider dans sa narration 9 scènes types sont proposées. Les autres joueurs sont là pour le conseiller, l'aider sans pour autant pouvoir imposer leurs choix. Ces scènes peuvent conduire à une confrontation, c'est-à-dire à une situation où le résultat est incertain, par exemple « vais-je parvenir à gagner suffisamment d'argent en bossant d'un fast-food pour me payer de meilleures enceintes ? » ou « mon groupe va-t-il réussir à faire parler de lui pour gagner de nouveaux fans ? », par exemple. La résolution de ces conflits se fait via l'utilisation de cartes standards. Une fois résolue, les droits de la narration sont déterminés, permettent de conclure la scène et le joueur fait l'ajustement de ses compétences selon sa réussite ou échec lors du conflit.

Les scènes qui peuvent être jouées sont des scènes :

de travail durant lesquels vos musiciens vont bosser pour gagner de l'argent (petits boulots, vendre un rein, etc.)

de promotion où votre groupe va tout faire pour faire parler de lui



de répétition, car oui, tout le monde n'est pas naturellement doué avec une guitare et pour certains il faut bosser

centrées sur les membres de votre groupe permettant ainsi de leur faire gagner de l'espoir dans leur avenir de séparation pour lesquelles la conclusion sera la perte d'un membre d'un groupe

de clash qui vont vous permettre de cracher sur le groupe d'un autre et faire en sorte de s'attirer de nouveaux fans

de promotion où vous planifierez et organiserez un concert contre un autre groupe (à la manière d'un Scott Pilgrim)

d'affrontement via concert interposé ou des scènes ouvertes, au cas où vous n'auriez aucune idée sur quoi proposer.

La plus part des scènes qui seront jouées se termineront pas un conflit. Pour les résoudre, le joueur ayant proposé la scène devra tirer un certain nombre de carte, dépendant d'une de ses statistiques, et le joueur à sa gauche, surnommé le *roadie*, piochera également un certain nombre de carte. Celui qui a le plus de cartes noires (pique ou trèfle) remportera le conflit, cependant, la subtilité vient de la manière dont les droits de narration sont attribués. En effet, ce n'est pas, obligatoirement, celui qui

a remporté le conflit qui narrera la manière dont va se terminer la scène puisque ce droit échouera à celui qui aura la carte présentant la plus forte valeur (et ce quelque soit la couleur). Ceci peut conduire à des situations intéressantes où même sortant vainqueur d'un conflit, un joueur se voit minimiser sa réussite puisque décrite par un de ses adversaires.

DES AFFRONTEMENTS

MUSICAUX ?

En effet, les conflits par concerts interposés sont des moments importants du jeu. Ils vont vous permettre d'affronter directement le groupe d'un ami selon un enchaînement bien précis de phases. Ce concert se déroule en 3 rounds. Pour chacun d'entre eux, les joueurs vont choisir le style de la chanson qui sera joué, puis ils vont déterminer qui a le plus impressionné, captivé, le pu-





blic, pour terminer par définir à quel point le public est subjugué.

Le jeu se termine selon le bon vouloir des joueurs. L'auteur conseille, non pas de définir une valeur de compétence à atteindre mais de jouer pendant une durée prédéfinie (3 heures semblant être le meilleur compromis). Au terme du temps imparti, un dernier concert va avoir lieu entre les deux groupes présentant le plus de fans, puis entre les deux groupes suivant, ainsi de suite. Au terme de ces concerts, chaque joueur, en fonction de ses statistiques finales, a le droit de narrer l'avenir de son groupe. Cet avenir pourrait être éphémère si l'égo de ses membres est trop élevé, ou tout à fait radieux si d'une part le nombre de fan est élevé et si l'espoir prévaut.

CONCLUSION

Ce jeu narratif est très plaisant à lire, facile à mettre en place, avec un thème parlant à la plus part des rôlistes (cette dernière phrase fait très cliché). Toutefois, je ne peux m'empêcher de regretter que le jeu ne soit pas plus typé, je m'explique : il propose 4 sous-genre de *heavy metal* sans pour autant que cela ait un quelconque impact sur les statistiques et compétences du groupe, ainsi on



pourrait tout à fait transposer le jeu dans le milieu du rock'n'roll et refaire la rivalité Beatles/Rolling Stones, ou Blur/Oasis voire même, dans un autre genre, Christina Aguilera/Britney Spears. De plus, il ne semble pas offrir aux autres joueurs qui n'ont pas la parole de moyen d'influer directement sur le récit proposé par celui qui a la parole (mis à part en remportant le droit à la narration à la fin d'un conflit). Il aurait été encore plus sympa d'avoir plus d'interaction entre les joueurs lors des phases d'avant conflit. Enfin, même si cela aurait été peut-être un peu difficile à mettre en place, je regrette que l'auteur n'ait pas trouvé un moyen plus pertinent que le simple fait d'arri-



ver à la fin du temps imparti pour conclure la session de jeu. Ne vous méprenez pas, malgré ces quelques défauts, *Umläut :game of metal* est un jeu narratif très sympathique, qui plaira aux fans de *heavy metal*, sans pour autant exclure les oreilles plus sensibles.

Fiche technique

- Prix : 14,99 £
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 74 noir et blanc
- Éditeur : Lord of the Pies

JÉROME «SEMPAI» BOUSCAUT



Band Name:		Umläut: game of metal
Concept:		
hope ego fantasy cash	Performance Traits: power technique stagecraft	
Band Members name plays		
		Selfies:



8 SEMAINES PLUS TARD.

L'INFECTION PROGRESSE.

« Ça fait deux semaines que nous sommes enfermés à sept dans mon 40m²... Je vois bien qu'Amy me reproche d'avoir accueilli les cinq derniers voisins vivants de notre immeuble. Mais que faire d'autre ? Les laisser taper à la porte jusqu'à ce qu'ils attirent tous les pourris sur pattes du quartier ? La promiscuité me pèse autant qu'à elle. Qu'est-ce qu'elle croit ? Je dois bien prendre sur moi pour supporter les crises de nerfs de son cher fils !

Et puis à sept on récupère plus de nourriture lors des expéditions de ravitaillement dans les autres étages. C'est pas elle qui se bougerait pour faire diversion et attirer le gros Ed et sa panse flasque loin de ses placards remplis de boîtes de Corned beef. Je l'aimais bien, le gros Ed. On regardera pas le Super Bowl ensemble cette année. Mais, la dernière fois, il a bien failli me becqueter, l'salaud. Faut croire qu'y m'aime plus que moi ! Heureusement que Radjou est un virtuose de la batte de cricket. Dire que je ne lui avais jamais adressé la parole auparavant. Indiens, Bengalis, musulmans, terroristes... Pour moi c'était du pareil au même avant... Aujourd'hui il me sauve la vie et je bénis à chaque repas son inépuisable réserve de Moong Dal.

Les piles de la radio vont bientôt lâcher. Faut les économiser pour savoir quelle tournure prend la situation à Denver. Mais Amy me prend la tête pour que son cher fils puisse écouter sa foutue musique. Si elles continuent ce soir on sera plus que cinq... Deux bouches de moins à nourrir. Plus de place. Faut que j'en parle à Radjou ».

Tu vois, le monde se divise en deux catégories : ceux qui ont un pistolet chargé et ceux qui creusent. Toi, tu creuses.



LE BON, LA BRUTE ET LE

TRUAND

Premier supplément pour Z-Corps, 8 semaines plus tard – 8SPT– consacre plus de la moitié de ses 110 pages aux survivants; l'autre moitié étant réservée à la poursuite de la *timeline* sur trois nouvelles semaines et à deux scénarios, l'un dédié aux survivants et l'autre aux Z-Corps. Bref, un supplément pour le MJ et rien que pour lui. Véritable manuel de la survie en milieu hostile, ou plutôt infesté d'Hostiles, le premier chapitre, fort justement nommé « Guide du survivant », répertorie les grands principes et recommandations que doit connaître le parfait petit survivant qui veut espérer voir s'il fera jour de demain. Pour cela, le chapitre est divisé en deux parties correspondant aux principales attitudes logiquement observées chez l'humain traqué par des hordes de zombies avides de sa chair : fuir ou se terrer.

Cours vite !

Vous n'en pouvez plus voir cette chère tata Lisa dans sa robe de chambre rose maculée du sang de tonton Sam traîner laborieusement ses pantoufles à pompons dans votre jardin ? Alors il va falloir courir. Oui mais pour aller

où ? Partir à l'aveuglette avec armes et bagages ou bien se constituer une feuille de route pour rallier une zone supposée être sécurisée ? Aller en ville ou à la campagne ? Dans l'immeuble d'en face ou à l'hôpital de la cinquième rue ? On contourne ce quartier à l'air paisible ou on passe à travers, et après, on explore ce supermarché ou on gagne trois heures ? Ce chapitre vous aide pour toutes ces questions... Non pas à y répondre (les joueurs feront leur choix) mais à les mettre en scène en vous constituant une *Roadmap*.

Une simple feuille de route tracée par les joueurs et assaisonnée comme il se doit par le MJ devient un scénario ou même une campagne. Bien sur l'itinéraire imaginé par les joueurs et celui que vous leur proposerez (imposerez ?) seront certainement quelque-peu différents, mais émaillés d'obstacles, d'incidents de parcours et surtout de lieux et de rencontres. Et c'est là tout l'intérêt de ce chapitre qui regroupe en quelques pages les conseils d'ordre général – forts utiles pour qui veut bâtir son propre scénario – pour proposer tout un panel de bonnes et mauvaises rencontres. Du papy renfrogné qui défend son quartier avec ses chiens et son canon scié, au restaurant d'autoroute peuplé de clients forcés de cohabiter, en passant par les pirates de la route... Avec



une mention spéciale pour le tueur psychopathe obligé de tirer ses proies des pattes des Hostiles pour assouvir sa propre soif de meurtre ! Tout n'est pas follement original, mais promet de bonnes scènes et du fil à retordre pour vos joueurs.

BUNKER 37

La deuxième stratégie de survie que vos joueurs emploieront tôt ou tard est de se bâtir leur propre Fort Alamo, de s'y terrer, de se faire oublier et de résister aux assauts des hordes d'Hostiles.

Sont abordées les raisons qui décident un groupe à rester sur place (les liens familiaux, l'espoir de voir arriver les secours, les grands principes de survie inhérents à l'immobilité comme rester discret, prévoir une retraite, gérer son arsenal...) et une liste de tous les lieux propices à l'établissement d'un refuge (armurerie, garage et autres écoles...). Moins immersif que le chapitre précédent, le texte est plus une *check list* de préconisations pour garder sa planque sûre pour longtemps, à tel point que l'on peut parfois croire ce chapitre plus destiné aux joueurs qu'aux MJ.

Toutefois, il est aussi proposé un système de gestion des planques permettant grâce à deux indices – Visi-

bilité et Résistance – de simuler, en fonction de certains paramètres tels que la taille de la communauté ou la disponibilité des ressources, la durabilité d'une planque.

Au chapitre des regrets, je suis pour ma part déçu de ne trouver que quelques allusions à une dimension à mon avis incontournable du genre, trop délaissée à mon goût : la gestion psychologique d'une communauté, de ses dissensions inévitables, de la folie qui sourd. Quelques cas de figures (voir un système) sur l'exemple du chapitre précédent m'auraient comblé.

Regrets bien vite oubliés à la lecture du trop court chapitre sur la gestion des Hostiles, ou comment ne pas les rendre omniprésents, caricaturaux et inoffensifs, ou au contraire ne pas en faire des monstres insurmontables au point de décourager les joueurs à entreprendre quoi que se soit. Quatre pages indispensables à Z Corps et qui aurait plus que leur place dans le livre de base. Parfait pour camper à coup sûr le *zombie style* à votre table et faire véritablement redouter les Hostiles aux trois nouveaux archétypes de survivants proposés – l'écrivain, le routier et la showgirl – archétypes aussi utilisables quasi tel quel pour Brain Soda tant on pense les avoir croisés cent fois dans les bons vieux nanards d'horreur.



21 JOURS DE PLUS.

Les événements des trois semaines de plus – 6, 7 et 8 après le début de l'infection – viennent prolonger la timeline proposée dans le livre de base. Au cours de cette période, le virus se répand inexorablement, la population se déplace en masse pour fuir les zones infestées, ce qui donne lieu à des mouvements de foule incontrôlables et des scènes de panique dramatiques. Le pays prend peu à peu conscience de la gravité de la situation. Seuls les plus forts parviendront à s'extirper des griffes des Hostiles.

Ces trois semaines sont particulièrement propices à la tenue de scénarios destinés spécialement aux survivants mais conviennent aussi pour qui voudrait assister à la mise en actions de Z-Team pas aussi prêtes et efficaces que la communication de One World le certifie.

Deux points chauds urbains, théâtre de situations critiques, sont évoqués : Denver et Manhattan. Denver est assiégée par des hordes d'Hostiles, la ville est défendue par l'armée et les premières unités de Z-Cops – avec ce qu'une telle cohabitation peut engendrer comme tensions alors que la défense de la ville nécessiterait une cohésion inébranlable. New York est quant à elle déjà tombée... mais Man-

hattan résisterait-elle encore ?

La situation de deux nouveaux états est aussi donnée : le Colorado et le Wyoming; avec une mention spéciale pour ce dernier état qui se replie sur lui-même en refusant l'afflux de réfugiés et est même au bord de la sécession, refusant les consignes émanant du gouvernement. Après une fuite effrénée à travers les états infestés, un groupe de survivants pourrait essayer de trouver son salut dans cet état, mais il n'est pas l'Eden tant espéré : ils tomberont de Charybde en Scylla. L'état idéal à mettre sur la route de survivants qui se croient trop vite à l'abri. Du tout bon.

Les activités des principaux protagonistes sont aussi décrites semaine par semaine, déroulant en toile de fond le méplot politico/financier à l'origine de l'épidémie. D'ailleurs, un encadré bienvenu précise les PNJ indispensables au bon déroulement du futur de la timeline, ce qui permet au MJ d'éviter les morsures malheureuses et les balles perdues. Initiative particulièrement appréciable pour le MJ qui décide de mettre en scène lui-même une campagne exploitant la chronologie proposée.

Mais là, le pauvre MJ se retrouve bien seul. Car si la tournure que prend la propagation de l'infection est alléchante, si les actions des principaux protagonistes donne envie d'en savoir



plus, le tout n'est que survolé et sous exploité. La chronologie ressemble plus à un bulletin de situation lapidaire, des rumeurs captées à la radio par un groupe de survivants. Rien de suffisant pour mettre en scène la bataille de Denver, Manhattan est à peine évoqué. Les bonnes idées sont là, en toile de fond pour dresser une ambiance de monde qui chancèle, mais malheureusement rien d'utilisable rapidement en jeu.

Et les scénarios ne sont d'aucun secours pour pallier à cette lacune. Même si celui dédié à une Z-team se déroule à New York, il ne profite pas ou peu de la situation spéciale de Manhattan et ce pour laisser place à un scénario redondant (les Z- Corps vont devoir subir trois fois le même évènement) certes initié par un début d'intrigue original mais que les PJ ont très peu de chance de découvrir au cours du scénario... et ce n'est d'ailleurs pas prévu ! Les descriptions des évènements et des décors sont succincts, seuls quelques personnages sont un peu plus soignés. Bref, le MJ va avoir du boulot.

Quant au premier scénario destiné aux survivants – thème central du supplément – il est pour le moins médiocre, et pourrait parfaitement avoir été écrit pour Bitume ou Cthulhu. Aucune des particularités de Z-Corps n'est ici employée. Dommage.

Que n'aurais-je pas donné pour un scénario mettant en scène la tentative pour un groupe de survivants de percer le cercle des Hostiles qui assiègent Denver pour se retrouver ensuite confrontés aux doutes des défenseurs de la ville ! Ou une Z-Team envoyée à Manhattan en reconnaissance et qui découvre que... Bref l'exploitation du matériel exposé dans le supplément. Pourquoi pas des petites scènes ou de simples rencontres, sur le modèle du premier chapitre, qui donneraient l'occasion aux PJ de croiser des protagonistes importants de l'intrigue et ainsi de les faire participer, même de loin, au déroulement des évènements que le PNJ qui leur semble pour l'instant insignifiant trame dans l'ombre. Pour en rester au chapitre des regrets, on ajoutera la carte de propagation de l'épidémie à travers les USA qui, avec des couleurs pas évidentes à interpréter et sans légendes, est inutilisable en l'état. Heureusement une [version](#) en téléchargement est, elle, plus lisible.

Je ne ferai qu'évoquer l'omniprésence de coquilles, la mise en page qui est celle habituelle de l'éditeur – on aime ou on déteste, mais elle a au moins le mérite de favoriser une lecture facile – la mise à disposition d'une indispensable liste d'armes improvisées et les illustrations toujours aussi léchées et dans l'ambiance de Jee.

Pour terminer sur une note positive,



l'Hostile de phase 6 vaut à lui seul tous les scénarios et donnera du fil à retordre aux survivants les plus endurcis et aux Z-Team les plus aguerries, et surtout déroutera les joueurs blasés par des Hostiles trop prévisibles. Lâchez-le quand vos PJ sont à points, blessés, sans munitions, à deux doigts d'atteindre enfin un refuge sûr – derrière les lignes de défenses de Denver par exemple (oui, je sais, j'en veux avec Denver !). Effet garanti.

CONCLUSION

8 Semaines plus tard est un supplément en demi-teintes.

La première partie consacrée aux survivants remplit son office : des conseils et du matériel de jeu rapidement exploitables. Bien sûr on pourra arguer qu'il n'y a là rien de véritablement nouveau pour le fan de zombie qui a vu et revu en boucle tous les films et décortiqué tout *Walking Dead*. Soit. Mais pour un MJ le supplément a le mérite de compiler en quelques pages toutes les grandes ficelles qui permettent de bricoler un scénario, de poser une ambiance en un rien de temps. Ne serait-ce que survoler le premier chapitre permet de dessiner la trame d'un scénario en 5 mn et, pour les moins imaginatifs, les PNJ, lieux et événements propo-

sés permettent de se bricoler un *one shot* pour bonne soirée en moins de 30 minutes. Objectif atteint.

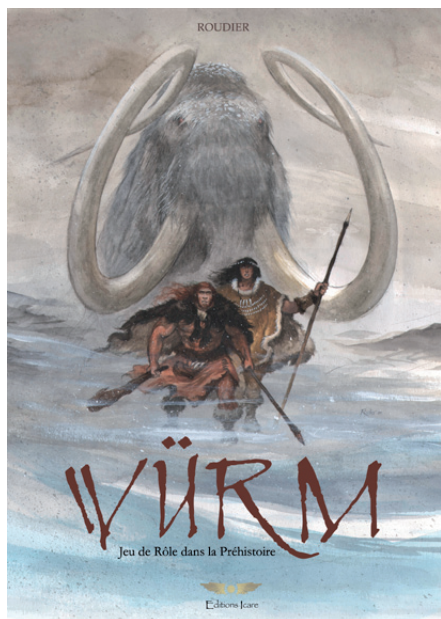
Concernant la deuxième partie, le bilan est moins flatteur. Certes la chronologie et le métaplot qui se profile sont alléchants et très prometteurs pour la suite de la gamme. Mais tout ce matériel n'est qu'esquissé, inutilisable sans un maximum de travail de la part du MJ. Quel dommage de laisser tout cela en toile de fond, inexploité dans les scénarios proposés... Ou pourquoi pas, soyons fous, dans une campagne. C'est d'autant plus incompréhensible qu'habituellement les scénarios sont le point fort des autres gammes de l'éditeur. Certes, le fil rouge est là, suffisamment lâche pour que le MJ se sente libre de faire ce qu'il veut, mais à un tel point qu'il est surtout livré à lui-même.

J'attends de pied ferme un supplément consacré aux Z-Corps capable d'étancher ma soif de voir enfin l'intrigue, non pas prendre forme, mais prendre vie !

JÉRÔME MICHEL

Fiche technique

- Prix : 25 €
- Format : Couverture souple, A4
- Nombre de pages : 110
- Éditeur : 7^{ème} Cercle



WÜRM

Il y a des jeux qui parfois ne payent pas de mine, ou dont le thème peut paraître à première vue peu engageant, et qui, pourtant, se révèlent de parfaits bijoux. Würm est de ceux là. Dans ce jeu on vous propose d'incarner des hommes préhistoriques, soit des hommes longs, nos ancêtres directs appelés habituellement hommes de Cro-Magnon, soit des hommes ours, nos parents disparus qu'on nomme hommes de Néandertal, vivant entre 30000 et 40000 ans avant notre ère. Dit comme ça, l'approche peut sembler aussi barbante

qu'un vieux professeur bougon au costume élimé... Pourtant, il suffit d'ouvrir le livre quelques instants pour se rendre compte qu'il n'en est rien, et pour que le charme commence à opérer.

Sur l'aspect visuel tout d'abord, Würm est une vraie réussite remplie de splendides illustrations très évocatrices. Il faut dire qu'avant d'être auteur de jeux de rôle, Emmanuel Roudier est scénariste et dessinateur de bandes dessinées. Et ces ouvrages-là sont même des aides de jeu directes, ses deux séries principales, «Vo'Houna » et « Néandertal », traitent en effet du même thème avec deux approches légèrement différentes. Graphiquement donc, pour l'aspect maquette aussi, Würm est un plaisir pour les yeux. D'accord, me direz-vous, mais la vie des hommes préhistoriques et le type de scénarios qui peut en découler sont des souvenirs d'école primaire, et qui se les rappelle encore en détails ? C'est là qu'on touche à la substantifique moelle du jeu ! Le livre se lit d'une traite, et il se lit bien... D'une part c'est très bien écrit, de manière élégante et directe (et je dois même avouer que je n'ai pas trouvé de coquille orthographique, ce qui reste particulièrement plaisant), et d'autre part l'auteur est tellement passionné



par son sujet qu'il parvient à nous entraîner avec lui dans l'Europe de l'ère glaciaire sans même qu'on s'en rende compte. Le plus étonnant, c'est qu'à mesure qu'on découvre cet univers si particulier, il s'en dégage, loin des poncifs et préjugés habituels sur le thème, une vraie poésie et un humanisme rafraîchissant.

Au niveau des règles, là encore, c'est une bonne surprise; les personnages ont tous à la base les mêmes chances de réussite quelle que soit l'action tentée (2D6 à lancer au dessus d'une difficulté). Ce qui va les différencier, ce n'est pas un panel de compétences ou de caractéristiques, mais simple-

ment quelques forces ou faiblesses, car à l'époque on ne pouvait pas encore vraiment parler de spécialisation. Evidemment, il faut également choisir le peuple auquel on appartient, et sa culture, mais aucun problème pour se décider puisque nous sommes agréablement guidés par M. Roudier tout au long du livre.

Des scénarios sont également présents, et abordent différents aspects du jeu et de la période pour nous donner un aperçu efficace de ce qu'on peut jouer. Il faut apporter une mention toute particulière à celui qui emmène un petit groupe de Néandertals (l'odyssée des hommes





ours) sur le chemin de leur disparition. Avec un meneur expérimenté et des joueurs ouverts on tient là une petite perle d'où se dégage un je-ne-sais-quoi de mélancolique qui rend ce scénario très poignant. D'autres ressources sont également téléchargeables, et il faut absolument récupérer la campagne (intitulée «les fils de Ragnar») qui a été mise à disposition à l'époque où le jeu n'était disponible que gratuitement sur internet.

Parfois, on entend dire que le jeu de rôle serait le 10ème art... Je suis plutôt bon public pour la création française, et certains jeux me plaisent beaucoup, mais Würm est un véri-

table coup de cœur, et mérite amplement cette définition. En effet, c'est une réussite sur tous les plans, une découverte qu'il serait dommage d'éviter. Jetez-vous dessus, achetez le, dévorez le, faites y jouer, je peux vous garantir que vous ne le regretterez pas !

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 35 €
- Format : Couverture rigide, A4
- Nombre de pages : 148
- Éditeur : Editions Icare

YANICK « AMARANTH » PORCHET





WÜRM

Mythes & légendes préhistoriques

Prestige & Statut

Tribu / Clan

Statut

Prestige

Bravoure

Générosité

Sagesse

Expérience

Nom du Personnage	Endurance	Vivres
		○○○
Peuple		○○○
		○○○
		○○○
		○○○
		○○○
Sexe & Age	Blessures Graves	

Forces & Faiblesses	Talents & Savoirs secrets	Equipement & Fétiches
---------------------	---------------------------	-----------------------

--	--	--

Faveurs des Esprits & Malédictiones

Armes

Type	Dégâts	Portée





LES ÉCRANS DE SANS DÉTOURS

Les éditions Sans-Détour souhaitent célébrer la gamme *Delta Green* ainsi que les 30 ans de la parution de l'*Appel de Cthulhu*, en plus de l'ouvrage anniversaire, par deux nouveaux écrans de jeu, accompagnés d'un scénario chacun. Explorons ces deux précieux accessoires.

UN 30^{ÈME} ANNIVERSAIRE

INCOMPRIS

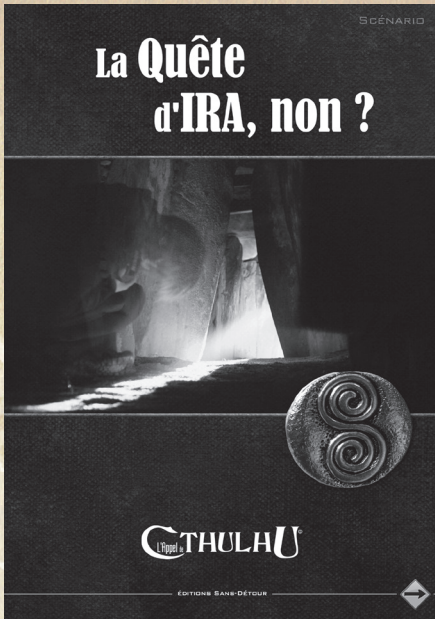
Les 30 ans de l'*Appel de Cthulhu* se devaient d'être grandioses. C'est chose réussie au travers de l'édition spéciale de par la mise à contribution d'une cinquantaine de talents, la parution de plus de 100 pages de matériels inédits. On ne pouvait pas en attendre moins de la part de l'écran du Gardien. Le précédent écran était une véritable réussite, mettant en avant ce qui fait tout le charme

du poulpe, à savoir trois investigateurs des années folles regardant au loin un monolithe entouré par une nappe de brouillard, le tout dans un décor forestier. Cette simple scène résumait bien toute l'impuissance, la perplexité des investigateurs face à ce « simple » monolithe.

Ainsi, alors que la sobriété était de mise pour cette illustration, celle pour les 30 ans est une surenchère d'effets spéciaux. Le choix a été de mettre en scène une cérémonie impie célébrant un dieu innommable. Effectivement, l'ambiance de fin du monde est parfaitement retranscrite, les éclairs déchirent le ciel, de multiples tornades annoncent les prémices d'un nouveau monde, les créatures représentées sont spectatrices face aux puissances qui se déchaînent. Mais...

Oui, il y a un « mais ». Il n'y a rien à redire concernant la qualité de l'illustration si ce n'est que l'ambiance dépeinte ne retranscrit pas l'essence même du poulpe, à savoir l'insignifiance de l'homme face aux créatures du Mythe. Ici, aucun être humain n'est représenté, juste des créatures





venant d'on ne sait quels univers. L'environnement mis en scène ne semble pas ressembler à la Terre mais à une lointaine contrée, peut-être une des mystérieuses plaines appartenant aux Contrées du Rêve ? Rien n'est fait, ici, pour rappeler l'inutilité de l'homme sur cette planète face à un Grand Ancien.

QUID DU SCÉNARIO

ACCOMPAGNANT L'ÉCRAN

DES 30 ANS ?

La première bonne nouvelle est d'apprendre que le scénario a été élu meilleur scénario des Utopiales de

Nantes en 2008. La seconde bonne nouvelle vient du cadre abordé, ici, l'Irlande de 1920. Vos joueurs vont être placés au cœur de la guerre civile qui fait rage entre l'IRA et les Blacks & Tans (représentant les Britanniques). Les illustrations sont plutôt bien choisies (même si comme souvent les portraits de PNJ ne correspondent pas tout à fait à la description qui les accompagne).

Après avoir dit cela, on a tout dit ou presque. En effet, le scénario mis en page avec tout le talent des éditions Sans Détour fait 15 pages mais en supprimant les très nombreuses photos, les encarts de contexte, l'histoire doit se résumer à 6 voire 7 pages. Mais peu importe la quantité si on a la qualité. Eh bien, je dirai qu'une nouvelle fois ce n'est pas tout à fait le cas. L'histoire aurait pu être tout à fait originale de par le cadre peu usité, mais elle se révèle manquer parfois de crédibilité et l'enchaînement des scènes est laborieux. En résumé une ambiance particulière sur laquelle repose un scénario assez basique.





UN COMLOT CONTRE SANS

DÉTOUR ?

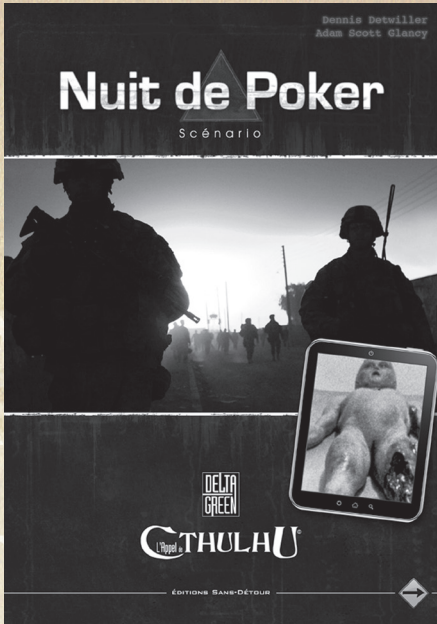
Le contexte de jeu que constitue *Delta Green* se devait d'avoir son écran dédié. C'est chose faite d'une manière tout à fait satisfaisante. Certains reprocheront à son illustration son côté glauque, dépressif, qui n'est pas totalement l'axe de ce contexte, et pourtant lorsqu'on la regarde de près on ne peut s'empêcher de se dire qu'effectivement il y a du vrai dans cette scène. Oui, les agents de *Delta Green*, au fil du temps, voient leurs volontés, leurs espoirs s'effriter. Oui la surveillance par les autres « agences » existe, matérialisée par l'hélicoptère noir visible au travers d'une des fenêtres. Oui, d'être confronté à un artefact extraterrestre peut conduire à une dépression telle que seul le suicide est envisageable. Alors oui, effectivement, cet écran pour *Delta Green* souligne certains aspects, ne les couvre pas tous et pourtant il demeure une réussite.

LES JEUX SONT FAITS ?

Le scénario qui accompagne l'écran de *Delta Green* se nomme *Nuit de poker* et met en scène des soldats d'une base de l'U.S. Air Force qui vont se retrouver au cœur d'une manipulation organisée par *Majestic-12* contre leurs « alliés » les Greys.

L'objectif du scénario est d'être le point d'entrée de vos joueurs à *Delta Green*. Grâce à cette histoire ils devraient leur être possible d'intégrer le réseau de « résistants » après avoir été confrontés à une expérimentation pour le moins dangereuse, rencontré un Grey, etc. Le scénario tourne autour de la folie, des comportements *borderlines*. Sans être d'une extrême qualité, il peut être marrant à jouer mais on pourrait toutefois lui reprocher de ne pas permettre une diversité des archétypes utilisés de part le contexte de l'histoire. Cependant, si je peux me permettre, en faisant quelques modifications, il ne devrait pas être trop difficile d'utiliser un journaliste, un photographe souhai-





tant enquêter sur une base à la réputation plus que douteuse, ou encore un médecin militaire.

CONCLUSION

C'est bien la déception qui peut résumer la parution de cet écran anniversaire. L'ambiance décrite ne correspond pas à la vision classique de *L'Appel de Cthulhu*. De plus, le scénario qui l'accompagne n'est pas à la hauteur des espérances suscitées. Toutefois, l'écran de *Delta Green*, lui, est plutôt une réussite. Une ambiance sombre, mettant en scène le désespoir des agents face à la réalité. En ce qui concerne le scénario,

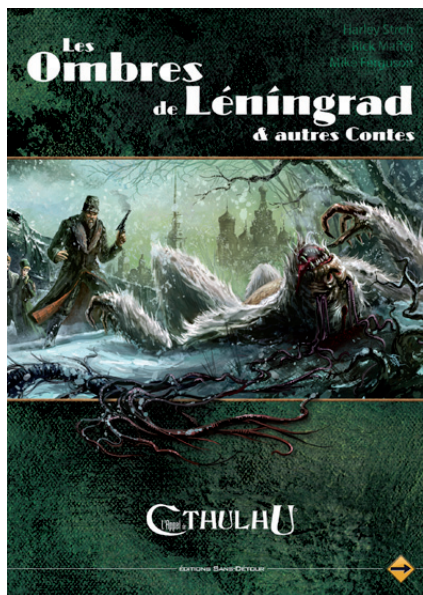
même s'il ne brille pas par son originalité, il reste sympathique à faire jouer et peut servir d'introduction à une campagne dans ce contexte de jeu si apprécié.

Fiche technique

- Prix : 20 euros
- Format : trois volets
- Éditeur : Sans Détour

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT





LES OMBRES DE LENINGRAD & AUTRES CONTES

Les éditions Sans-Détour nous proposent de voyager à travers le monde grâce à leur nouveau recueil de scénarios pour l'*Appel de Cthulhu* dont l'action se déroule dans les années 1920 : *Les ombres de Leningrad & autres Contes*. Inédits en français, ces scénarios sont parus initialement chez Goodman Games pour leur gamme *Age of Cthulhu*. Actuellement au nombre de sept (dont une gratuite sur le net), ces aventures *one-shot* ont pour objectifs de faire voyager vos joueurs et de leur révé-

ler des pans cachés de l'histoire du monde. Plongeons au cœur de ce nouveau supplément afin de savoir si le voyage en vaut la peine.

TROIS HISTOIRES, TROIS

DESTINATIONS

La volonté affichée est de proposer des aventures clés en main (si j'ose dire), des aventures au cours desquelles le Gardien et les investigateurs seront accompagnés sous différentes formes, par la structure même des scénarios (pour le Gardien) et par les aides de jeux (pour les joueurs), notamment.

Les histoires de ce recueil ne sont pas directement liées les unes aux autres,





mais un MJ astucieux pourra très facilement parvenir à mettre en place un fil conducteur pour conférer une saveur épique et transversale à ces scénarios.

Recentrons-nous sur ce qui nous est réellement proposé, à savoir trois histoires totalement différentes, s'appuyant sur des ambiances bien particulières et des destinations distinctes.

Ne souhaitant pas dévoiler les rebondissements de chaque histoire et gâcher ainsi le plaisir de la découverte aussi bien pour le Gardien que les joueurs, je me contenterai de vous présenter les scénarios d'un point de vue global.

Le premier voyage proposé conduira vos investigateurs vers l'Égypte et plus précisément à Louxor où un groupe d'archéologues aura libéré de sa prison ancestrale une horreur indicible. Il faudra donc parvenir à arrêter cette monstruosité là où les pharaons eux-mêmes n'ont pu y parvenir.

Le second voyage est probablement moins exotique que le précédent, puisqu'il a pour destination Londres et pourtant ce que cache les plaines britannique est peut-être au moins aussi horrible que ce que vos joueurs auront pu rencontrer jusque-là. Cette histoire sera l'occasion de lutter contre un culte ancien présumé



disparu depuis des siècles sous peine de voir invoquer...

Enfin, le dernier lieu de villégiature offert à la curiosité malsaine de vos joueurs se trouve être d'un froid mortel : Leningrad. Peu d'aventures, en comparaison des autres destinations publiées pour l'*Appel de Cthulhu*, ont pour cadre la Russie et cela paraît bien dommage lorsqu'on lit ce scénario. De par le cadre, froid et hostile, la politique du moment, etc., tout est fait pour rendre la vie impossible aux investigateurs. Cette histoire donnera l'occasion aux personnages de se confronter à des créatures ayant traversé les âges pour passer de l'état de créature folklorique au stade de menace bien réelle.

AU-DELÀ DES HISTOIRES

Je n'ai pas voulu décrire plus que cela les histoires mais vous l'aurez compris, ces dernières sont très classiques. Les amateurs de *Cthulhu* ne



seront pas dépayés, tout ce qui fait la richesse du poulpe est présent ici, sans véritable surprise. Mais alors qu'est-ce qui fait la différence avec les autres recueils de scénarios ? Je répondrai : énormément de choses ! Tout d'abord, chaque scénario est structuré en scènes. Ainsi, le Gardien connaît précisément le pourquoi du comment, sait les objectifs que les personnages doivent atteindre et ce qu'il doit proposer aux joueurs pour chaque localisation. Bien souvent, chaque scène correspond à un lieu précis découpé en sous-scènes représentant une nouvelle pièce à visiter. Cela conduit inévitablement à une certaine linéarité dans leur enchaînement (on y reviendra un peu plus loin) mais c'est du pain bénit pour le Gardien qui peut ainsi suivre aisément le déroulé de son histoire. Tout est fait pour faciliter la vie du Gardien. Avant chaque début d'histoire, un résumé est donné dans lequel les auteurs rappellent le contenu de chaque scène. Ensuite, pour

chaque zone, un paragraphe « Indices » est noté de manière à faire le bilan des éléments susceptibles d'être découverts par les investigateurs. Cela permet de ne pas avoir à rechercher les indices disséminés tout au long du texte. Pour aller plus loin, certaines interactions sociales sont décrites de telle manière que le Gardien n'aura plus qu'à piocher dans les questions/réponses proposées pour répondre aux interrogations des joueurs. Par ce biais, le MJ sait comment réagir au cours de certains dialogues majeurs. Vous trouverez également de nombreux passages à parapher ou qui vous aideront à décrire les lieux, les ambiances des différentes scènes, participant ainsi au côté immersif de l'histoire. Certains Gardiens reprocheront peut-être le classicisme des scénarios mais pour palier à ce « défaut », les auteurs fournissent une large galerie de PNJ ayant tous leur utilité dans les histoires. Loin d'être de la simple chair à canon, ces personnages ont tous une psychologie poussée, des motivations propres, des caractères uniques qui contribuent à la cohérence et l'immersion de l'ensemble. Avec une telle volonté d'immersion, les auteurs ne pouvaient pas se contenter de simples paroles, le recueil regorge de très nombreuses aides de jeu. Vous aurez à votre dis-



position des plans, des cartes, des photos, des personnages pré-tirés, etc., et ce en très grand nombre.

Enfin, il y a un détail que j'ai particulièrement apprécié, c'est le fait qu'avant chaque aventure le Gardien implique ses joueurs en leur demandant, et non en leur imposant, les raisons de la présence de leur personnage dans cette histoire, de décrire leur relation avec le PNJ initiateur de cette aventure. Cela nous change des sempiternels « Vous recevez une lettre votre grand-oncle malade ».

TOUT SERAIT-IL DEVENU

TRÈS BEAU CHEZ

CTHULHU ?

Effectivement, ce recueil fourmille de bonnes intentions mais il ne faudrait pas oublier qu'il n'est pas exempt de tout reproche.

Tout d'abord, les aventures s'affichent comme offrant une grande liberté aux joueurs. Cependant, la plupart du temps, les investigateurs devront aller du point A au point B pour parvenir finalement au point C. Cette linéarité est toute relative et c'est probablement la clé de ce recueil, car il offre une série d'aventures toutes prêtes à être consommées.

Ensuite, même si ces histoires sont des histoires livrées « clé en main », il faudra tout de même au Gardien une bonne préparation car les lieux proposent de nombreuses espaces à explorer, donc il y a de nombreuses choses, de nombreux événements à retenir pour ne pas casser le rythme des aventures.

De plus, les liens entre les scènes sont relativement réduits. Les auteurs le reconnaissent eux-mêmes et vos investigateurs pourront par moment se sentir perdus. Il sera alors nécessaire de leur apporter de l'aide pour qu'ils s'orientent vers leur prochaine étape. En contrepartie, lorsque les liens existent, ils sont gros comme une corde de marin, ce qui pourra gêner les joueurs expérimentés. Ainsi, même si Sans-Détour affiche ces aventures comme s'adressant à des débutants, le Gardien ne devrait pas l'être lui-même pour, d'une part assimiler l'ensemble des informations/descriptions des lieux et, d'autre part, pour créer de nouveaux liens entre les scènes qui soient adaptés au





public à qui il s'adresse.

Les plus blasés pourront également reprocher les thèmes des scénarios. Ne brillant clairement pas par leur côté novateur, certains y verront toutefois un petit côté déjà-vu. Il faut reconnaître, notamment pour le scénario se déroulant à Leningrad, que de la manière dont est traité cette histoire celle-ci pourrait très bien se dérouler dans n'importe quelle ville, le résultat serait le même. On peut par contre s'interroger sur les personnages prêtirés qui sont fournis, puisque tout au long des histoires les investigateurs auront à faire des *Jets en Mythe de Cthulhu* et pourtant seulement deux d'entre eux (sur les quinze proposés) sont « compétents » dans le domaine.

Enfin, le dernier regret que je pourrais formuler concerne l'inutilité des exemples de dialogues proposés. Je ne parle pas des questions/réponses permettant d'indiquer quoi dire au MJ selon la question posée, mais bien des deux-trois phrases d'entame de dialogue qui sont données pour certains PNJ.

CONCLUSION

Les ombres de Leningrad & autres Contes est un excellent recueil de scénarios et parvient enfin à réconcilier

les adeptes du poulpe, fans d'aventures, parfois *pulp*, avec des scénarios commerciaux. Là où certains recueils précédemment édités ne présentaient qu'un intérêt plus que modéré, celui-ci réussit le pari de proposer trois histoires intéressantes, riches en PNJ crédibles, en aides de jeux, variant les plaisirs ludiques. À mon humble avis l'ouvrage s'adresse à des joueurs débutants dans le Mythe ou qui souhaitent vivre une aventure sans grandes surprises mais qui présente toutes les caractéristiques qui ont conduit au succès de l'*Appel*.

Pour tout dire, j'ai été très agréablement surpris par ce recueil que j'ai accueilli avec une certaine distance alors que finalement le contenu est riche, passionnant, me donnant clairement l'envie de faire jouer les scénarios proposés. J'en suis même à souhaiter la traduction prochaine des trois autres *Age of Cthulhu* chez Sans-Détour, en croisant bien fort les doigts pour que leur intérêt ludique soit autant au rendez-vous que ce premier opus.

Fiche technique

- Prix : 27 euros
- Format : Couverture rigide, A4
- Nombre de pages : 145
- Éditeur : Sans Détour

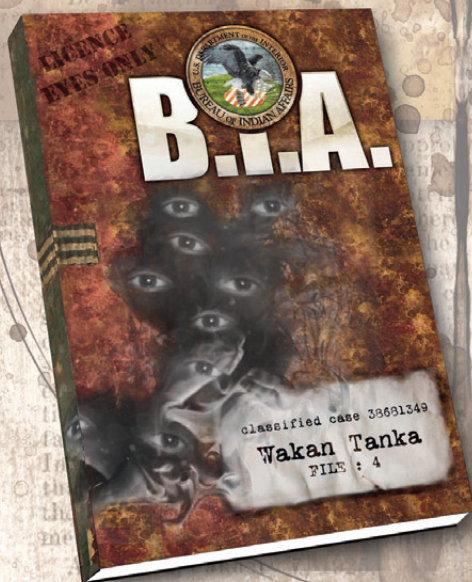
JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT



STUDIO 

B.I.A.

L'ENQUÊTE CONTINUE...



WWW.LES12SINGES.COM



Un jeu à 2 à vivre
en couple... ou pas



Emily Care Boss

BREAKING THE ICE

Les jeux de rôles sont violents, dénués de poésie, s'adressant aux hommes pour satisfaire leur virilité ? Eh bien *Breaking the ice*, dernière parution en provenance de La boîte à Heuhh destinée à être jouée à deux, se fait un malin plaisir de prendre le contre-pied de ces idées reçues et nous propose une expérience unique de partage d'émotions, de sentiments car avant l'amour, il y a la rencontre de deux êtres et c'est justement ce que vous propose de jouer *Breaking the ice*.

QU'EST-CE QU'IL NOUS RACONTE ENCORE ?

L'objectif du jeu est de raconter les trois rendez-vous « amoureux » entre deux personnages qui vont les conduire à vivre, ou non, une histoire d'amour. Bien évidemment vous vous doutez bien que ces trois rencontres ne vont pas se passer comme dans un conte de fée, les aléas de la vie vont intervenir, les sentiments évoluer avec le temps (en bien ou en mal) jusqu'à se trouver, ou pas, des points de ressemblances qui seront les premières briques d'une histoire qui durera.

Tout va commencer par le choix du genre de l'histoire que vous souhaitez vivre, raconter. Cela peut être une comédie romantique telle *Quatre mariages et un enterrement*, une comédie à l'humour noir comme *Mary à tout prix*, une histoire fondée sur une période historique à la manière de *Roméo et Juliette*, etc. Le livre vous guide au travers des différents thèmes afin de vous donner une idée plus précise du contenu des histoires. Ensuite, comme dans un film, il vous faudra définir la classification de votre histoire. Vous pouvez décider que toute notion de sexualité sera absente de vos scènes, ou que le sexe n'est que suggéré jusqu'à des scènes explicites si vous le souhaitez. Le but de cette classification est de permettre aux deux joueurs de se mettre d'accord



sur l'orientation de la partie. C'est une manière de mettre des limites sur un sujet aussi délicat que la sexualité.

LES PERSONNAGES AU CŒUR DU JEU

La création des personnages, cœur du jeu, est un véritable bijou. Sur un principe proche du *concept mapping*, chacun va participer à l'élaboration du personnage de l'autre. Ce principe d'échange entre les deux joueurs est le fondement même de ce jeu. Tout commencera par une feuille de brouillon et une couleur choisie librement par chacun des protagonistes. À partir de ce mot, l'autre va devoir noter à quoi cela lui fait penser, comme par exemple l'association de la couleur rouge à la passion. Cela se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une douzaine de mots soient inscrits et reliés les uns aux autres. Tous ces mots vont vous permettre de définir les traits de votre personnage. Au nombre de trois catégories (Soi, Travail et Loisirs), vous allez devoir créer de quatre à six traits en vous inspirant des mots présents sur le réseau de termes que vous avez créé à deux. Cela peut paraître difficile à faire, mais lors de la mise en pratique, du fait de la collaboration entre les deux joueurs, les idées fusent et les choses semblent finalement assez évidentes. Par le biais de cette technique de création, normalement, vous devez

déjà avoir une idée de la psychologie de votre personnage, de son passé et des idées de scènes à venir devraient déjà se dessiner dans votre tête.

Les choses ne sont pas encore terminées pour autant. De manière à pimenter les histoires, chaque joueur va avoir un conflit à définir pour son personnage. Il s'agit d'une raison qui l'empêche de s'épanouir pleinement au cours de cette relation naissante. Vous pouvez très bien définir votre conflit comme étant externe à votre personnage tel une ex-copine qui vous harcèle, mais il peut aussi être parfaitement interne comme le fait d'avoir vécu un chagrin d'amour.

La dernière chose fondamentale du jeu est l'Échange. Dans *Breaking the ice*, chaque joueur guide l'autre dans sa narration et à aucun moment l'un des deux ne se retrouve seul. Pour renforcer cet aspect, avant de commencer à jouer, il va vous être demandé de procéder à un échange, de trouver une différence entre vous deux et cette différence existera aussi





entre vos deux personnages, sauf que ce qui fait votre différence, vous allez vous l'échanger. Je m'explique, dans un cas très simple où les deux personnes jouant au jeu sont de sexe différent, le joueur pourra interpréter un personnage féminin alors que la joueuse pourra interpréter un garçon, mais cela pourra être plutôt l'appartenance ethnique, le travail, etc. Bien entendu, si vous souhaitez procéder à plus d'un échange, il ne faut pas hésiter, cela vous permet de vous mettre, d'une certaine manière, à la place de l'autre.

ET LA MÉCANIQUE ALORS ?

L'histoire se déroule en trois rendez-vous, composés chacun de quatre à six échanges au cours desquels à tour de rôle l'un des deux personnages sera mis en avant. C'est durant ces échanges, que vont être attribués des dés qui vont déterminer l'évolution de la relation entre les deux protagonistes. C'est une manière d'encourager l'autre, de le



féliciter, que de lui donner des dés.

Les rôles vont donc tourner au fil du rendez-vous. Un joueur sera dit le joueur actif pendant que l'autre sera le guide. Leurs rôles sont différents, le premier situe la scène, raconte ce qui se passe, alors que le second va interpréter son personnage, demander des précisions sur le contenu de la scène, réagir à ce que conte le joueur actif en lui attribuant ou non des dés. Ces dés vont permettre au joueur actif de réaliser des jets d'attirance. Ces derniers ont pour objectif de faire évoluer les sentiments entre les deux personnages. Si lors de la présentation de la scène, le joueur actif a décrit des choses le rendant plus attirant aux yeux de l'autre, il recevra des dés d'attirance. Cela peut passer par le fait de lui offrir un cadeau, de formuler un compliment sur la tenue de l'autre, etc.

Dans la vie, comme sur un lancer de dé, les choses peuvent basculer, ne pas aller dans le bon sens, autrement dit, votre jet d'attirance peut s'être soldé par un échec ou par le fait de ne pas avoir obtenu suffisamment de succès pour parvenir à faire évoluer les sentiments de l'autre en votre faveur. Pas de panique, vous aurez droit à relancer tous vos échecs si vous parvenez à introduire un élément qui va mettre votre personnage dans une situation embarrassante. Et si cela ne suffit pas, vous aurez la possibilité de faire appel



à votre conflit, vous vous souvenez, cet élément interne ou externe qui vous empêche de vivre pleinement cette relation naissante ? Eh bien c'est le moment de le sortir de votre chapeau pour obtenir des dés supplémentaires. Tous ces dés ont un but unique, faire progresser l'attirance, créer des compatibilités entre les deux personnages. La différence entre ces deux termes (attirance et compatibilité) tient à une chose : entre les rendez-vous, vous allez vérifier que les nouveaux points d'attirance obtenus au cours de la scène sont permanents ou pas, alors qu'une compatibilité est un élément solide, concret, qui ne se perdra pas au cours du temps.

L'histoire se termine à l'issue du troisième rendez-vous. C'est le moment de faire un point sur votre relation. Selon le nombre de niveaux d'attirance et le nombre de « compatibilités » obtenues, vous serez à même de savoir comment cette nouvelle histoire d'amour va se poursuivre en dehors de vos caméras. Plus les personnages ont de compatibilités entre eux, plus leur histoire sera solide et plus leur attirance l'un pour l'autre sera élevée, plus l'attrait pour leur âme sœur sera grand. Il ne vous restera, ensuite, qu'à définir ensemble si ces deux personnages vont poursuivre leur relation au-delà de votre narration, quelles sont leurs chances sur le long terme et de définir

quel fut le moment où les deux personnages sont tombés amoureux l'un de l'autre.

CONCLUSION

Breaking the ice est une rose dans cet univers sanguinolent qu'est le jeu de rôle. Un jeu drôle mais profond puisqu'il implique les deux joueurs par des échanges constants depuis la création des personnages jusqu'à la résolution finale de l'histoire et qu'étant centré sur les sentiments, la psychologie des personnages, il constitue un bon moyen d'aborder, si on le souhaite, des sujets difficiles tels que l'échec, la différence, etc. Bien entendu, ce n'est qu'une option de jeu, option s'adressant plutôt à des joueurs qui se connaissent bien. *Breaking the ice* de par ses règles très simples, ses différents angles d'approches pouvant conduire à des histoires hilarantes, tendres et riches en rebondissements, est un excellent jeu pour joueurs avides de nouvelles sensations rôlistiques ou ceux qui souhaiteraient partager un moment différent avec l'élue(e) de leur cœur.

Fiche technique

- Prix : 12 euros
- Format : format A5, noir et blanc
- Nombre de pages : 50
- Éditeur : La boîte à Heuhh

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT



ASGARD LE CRÉPUSCULE DES DIEUX

Les hivers sont plus rigoureux, les Jötunns font de plus en plus d'incur-sions en Midgard, des signes qui ne trompent pas vos yeux d'Aces et de Vanes. Les symboles de prophétie avancent de plus en plus vers l'ac-complissement d'un futur sombre, sanglant et brutal... celui du Ragna-rok !

Voilà le mot est dit, plus personne ne peut faire la sourde oreille, il faut agir. Les Valkyries doivent moissonner davantage d'âmes valeureuses, car les troupes de Hel elles aussi s'amassent en ordre de bataille. Les Asgardiens seront-ils suffisamment farouches pour contredire la fin annoncée des neuf mondes ?

La collection Clé en mains poursuit sa thématique apocalyptique dé-bütée dans *2012 Extinction* (cf. *Le*

Maraudeur n°2 pour la critique de ce jeu) en nous offrant cette fois de prendre en main le destin de dieux nordiques. Que propose donc ce cross-over d'initiation entre *Yggdrasill* (7^e Cercle) pour le thème scan-dinave et *Scion* (Bibliothèque Inter-dite) pour les incarnations divines ? C'est ce que nous allons tenter de vous dire.

UNE GAMME À L'HÉRITAGE CONNU

L'éditeur est connu pour le parti pris du format de ses ouvrages, un A5 facile à prendre en main et trans-portable n'importe où. Et *Asgard* ne déroge pas à la règle, il s'intègre impeccablement au côté des autres titres trônant déjà dans votre biblio-thèque. Néanmoins ici pas d'écran comme pour la gamme Intégrales (*BIA*, *Mahamoth*, *Mississippi...*), le blister contient un livret avec la campagne, 10 fiches de personnages prêts à jouer, 6 fiches de règles et quelques fiches d'aides de jeux.

Zoomons maintenant sur ce conte-nu. Les fiches incorporées se divi-sent en trois types.

Les règles de jeu, 6 pages recto-verso noir et blanc à la mise en page claire, rappellent tout ce que les joueurs et le meneur doivent connaître pen-dant la partie.



Les fiches des personnages pré-tirés (également en bichromie) présentent sur la première face une présentation d'un dieu (Odin, Thor, Tyr, Freya...), son caractère pour l'interprétation, les liens qui l'unissent aux autres, une expression favorite ainsi qu'une illustration.

Si les présentations écrites sont souvent de bon goût et immersives, je trouve que les illustrations de certaines divinités le sont nettement moins. Non pas sur un plan graphique (rien à dire de ce côté), mais davantage sur le choix de *character design* trop orienté *Final Fantasy XIII*, avec des armes surdimensionnées ou des visages mangaisés comme pour Thor, Tyr et Freya. Cet excès est cependant anecdotique et peut même plaire à certains.

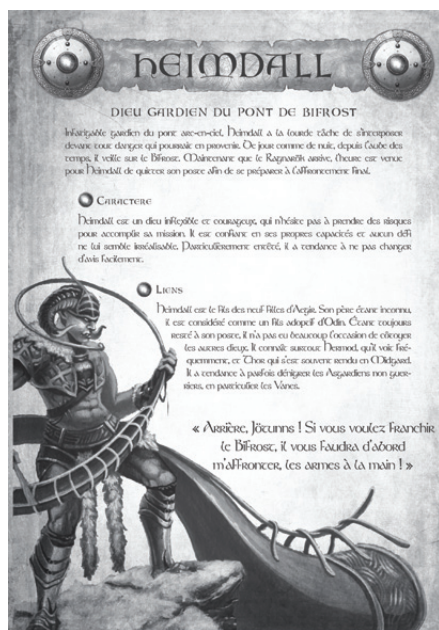
Enfin, sept aides de jeu, oscillant entre le moyen et le correct. Par exemple, l'aide de jeu n°1 possède une police de caractère trop ciselée par rapport au fond, qui rend sa lecture particulièrement difficile. Tout comme la n°2 que l'on doit séparer en deux, pour la transmettre aux joueurs. Une présentation regrettable (pour moi qui n'aime pas multiplier mes jeux) bien qu'une photocopie suffisse à remédier au problème.

Le livre de campagne se présente sous la forme d'un cahier avec cou-

verture couleur souple et un intérieur noir et blanc de 64 pages. Le tout est de bonne facture, la mise en page est soignée et restitue parfaitement le thème scandinave du jeu.

Les illustrations quant à elles sont peu nombreuses, mais toujours d'une très bonne qualité.

Le seul reproche à formuler est qu'une lecture prolongée suivie d'une manipulation poussée lors des parties maltraitera le fascicule qui risque de s'en retrouver rapidement usé. En effet, ici point de couverture semi-rigide comme dans la collection Intégrales qui permettrait une durée de vie plus importante et c'est dommage. Quelques euros de plus auraient permis cela, sans pour au-





tant rendre le jeu inaccessible. Je porte d'ailleurs la même réflexion sur les fiches papier présentes qui mériteraient un passage par la case plastifieuse. Même si l'épaisseur du papier est correct, je doute de la pérennité de celui-ci sur une table encombrée de boissons et à la portée de joueurs aux doigts tendus gras par toute sorte d'aliments peu diététiques.

De même, je ne saurais donc que trop vous conseiller de vous munir d'un sachet zip (disponible dans toutes les bonne papeteries pour quelques piécettes). Cela augmentera sensiblement la durée de vie de l'ensemble.

LES RUNES EN SONT JETÉES !

Côté règles, on reste dans l'héritage des grands frères avec une version ultra sobre du système DK. Ça tombe bien, la mécanique très intuitive permet facilement à tout un chacun une prise en main rapide. La seule différence vient du jet de trois d6 (au lieu d'un d20) auxquels on ajoute son score de compétence pour effectuer les différents tests. Les Dk sont remplacés ici par des points d'héroïsme qui représentent les facultés hors normes des personnages. Celles-ci permettent de relancer un jet de dé raté, d'ajouter un dé à son lancer de dés, d'annuler les dégâts occasionnés par une blessure ou bien de déclencher des atouts spécifiques à chaque divinité.

Dans les phases de confrontation, on retrouve également des notions de primes/pénalités, mais aussi quelques atouts présentés comme des pouvoirs ou attributs divins (comme le célèbre marteau Mjöllnir ou bien Geri et Freki, les loups d'Odin).

La gestion des PNJ lors des batailles se veut souple et efficace avec trois type d'assaillants possibles, des Seconds Couteaux (vite expédiés par paquets de douze) au Boss (ayant les mêmes attributs que l'un des PJ). J'apprécie également le principe d'évolution, tout comme la possibi-



lité de jongler entre les dieux proposés ce qui se prête parfaitement au mode campagne et autorise la table à profiter de tous les personnages disponibles.

Bref, rien de très complexe, sachant que l'on veut s'adresser à des novices lors d'initiations, autant qu'à des vieux routards ayant pas mal de bouteille.

Le tout tient en six pages, que vous pouvez découvrir sur le site des 12 Singes (http://les12singes.com/IMG/pdf/CEM_reglesbdef-2.pdf).

UNE SAGA DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Tout au long de la campagne du *Crépuscule des dieux* souffle le vent épique des sagas nordiques. Les joueurs incarnent des dieux et ça se ressent (facultés surhumaines, pouvoirs divins, objets magiques, etc.).

Le postulat de base est clair : le Ragnarok arrive, la chute d'Yggdrasil et des neuf mondes va se produire... À moins que les dieux d'Asgard ne se liguent pour l'en empêcher.

Le Ragnarok est une prophétie. Et comme toutes les prophéties, elle peut être contredite. Mais pas sans difficultés, car il faudra lors de cette course contre la montre faire preuve de sagesse, de puissance intellectuelle comme belliciste. Toutefois, les divinités sont mortelles et même le va-

leureux Thor peut périr au cours de sa quête. Ce qui risque de surprendre des joueurs qui se lanceraient tête baissée face à une armée de géants des glaces ! Malgré tout, cacher cet élément à vos joueurs peut produire un effet amusant, les obligeant à plus de retenue lors de leurs aventures. Mais pas d'inquiétudes, car les héros peuvent ressusciter ou être échangés contre d'autre.

La campagne est divisée en trois grandes parties. La première présente les prémices de cette apocalypse – de la découverte des signes annonciateurs aux secrets pouvant la contrer.

La seconde partie s'oriente sur les moyens de s'y opposer. Trois axes sont possibles, qui conduiront les joueurs dans l'ensemble des neuf royaumes à la recherche de personnages importants, d'objets mythiques et de combats mémorables. Si le temps joue en votre faveur (il faudra être rapide et efficace), les trois aventures sont possibles.

La dernière partie nous conduit dans les hauts royaumes pour défendre les murs d'Asgard contre les mortes armées de Hel, le loup Fenriri et les légions de Jötunns. Bref, une fin qui sonnera le glas du monde ou sa survie. Attention à ne pas rater le début des « festivités ».



Les scénarios sont d'une linéarité importante, un jeu de piste qui conduira le groupe d'indices en indices. Les seuls moments où les joueurs auront quelque liberté sera lors du choix des axes de contestation du Ragnarok et là encore, le sentier est pavé de pierres blanches. Les joueurs se déplacent d'un endroit à l'autre et se retrouvent invariablement téléportés (entre les neuf mondes) à proximité de la suite de l'aventure. De plus, la gestion du temps est une donnée tellement cruciale que les joueurs auront très certainement l'impression d'être poussés dans le dos par les événements.

De même, la réalisation de certaines quêtes n'a pas forcément de sens avant la troisième et dernière partie de la campagne. Les joueurs sauvant l'un, obligeant l'autre et s'opposant sans même s'en rendre compte aux plans de certains protagonistes restés dans l'ombre.

Bref il règne tout au long de cette campagne un sentiment de soumission au destin. Bien que cet élément soit en corrélation avec la philosophie nordique (où l'on ne peut et ne doit pas aller à l'encontre de son destin – même les dieux), cette optique peut rebuter certains joueurs plus amateurs de liberté.

Malgré cela, les scénarios sont bien écrits et offrent un vrai dépaysement pour les joueurs comme pour les meneurs, obligeant la plupart du temps les personnages à faire preuve de finesse autant que de vaillance. Le vent épique dont je parlais plus haut se ressent vraiment lors des affrontements. De même, ce contre-la-montre permanent peut cadrer au mieux des joueurs débutants.

J'ai remarqué aussi une mécanique bien trouvée dans les scénarios : chaque protagoniste voit ses données techniques adaptées suivant la composition de la table. En résulte un travail dégrossi et ajusté pour une prise en main sans effort. Si votre table est composée de deux ou cinq joueurs, les réactions des PNJ ne seront pas les mêmes et leur puissance sera révisée pour correspondre à celle du groupe.

De plus, chaque PNJ à une façon qui lui est propre de réagir en combat, utilisant telles primes assorties de telles pénalités. Ce n'est pas grand chose, mais cela permet de singulariser vos adversaires.

LE RAGNAROK SERA OU NE SERA PAS !

La collection Clé en main semble s'adresser en effet à un public plutôt débutant ou n'ayant pas envie de



s'embarrasser d'un gros travail de préparation et répond pleinement à cet objectif. Les règles n'encombrent pas le novice qui peut se consacrer pleinement à l'interprétation de son personnage.

Malgré des scénarios linéaires, ceux-ci proposent de grands moments où les joueurs peuvent être autant désarçonnés qu'héroïques. Quant aux joueurs plus confirmés, *Asgard* (avec un peu de travail de la part du MJ) peut complètement s'intégrer dans une campagne *one shot* d'Yggdrasil ou d'autre jeux similaires.

En faisant abstraction d'une gestion du temps complexe (ce sentiment toujours croissant d'être pressé par le destin) et d'un manque de lisibilité sur le résultat des actions qui peut perdre les joueurs autant que le meneur (en début de lecture de la campagne), *Asgard – Le Crépuscule des Dieux* ne souffre que de peu de travers. Il faudra seulement quelques ajustements et orienter parfois la narration pour permettre aux PJ de ne pas avancer à tâtons en subissant.

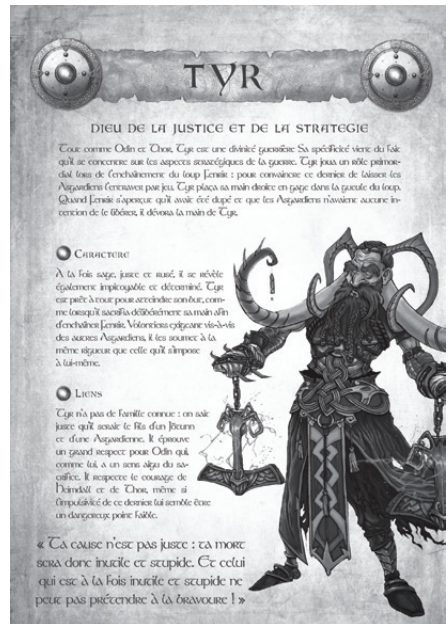
En conclusion, même si l'initiation est quasi de mise pour ce jeu, la maîtrise de son univers scandinave est pleinement assumée et réussie ; le choix d'un système éprouvé et une campagne qui reste héroïque à plus d'un titre offriront beaucoup de plai-

sir pendant de nombreuses heures de jeu (6 à 8 heures par scénario, soit +/- 40 heures), même aux plus exigeants.

TONY MARTIN

Fiche technique

- Prix : 29 €
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 64 + 16 fiches noir et blanc cartonnées recto-verso + 8 fiches couleurs
- Éditeur : XII singes





COLLECTION
EXPERIMENTALE



IN VITRO



MONTSÉGUR 1244

Montségur, le 16 mars de l'an de grâce 1244 s'éteint comme le bûcher sur lequel finit de se consumer votre personnage. Contrairement aux autres, vous avez décidé de brûler pour vos croyances, acceptant une fin inéluctable mais en accord avec les principes auxquels vous avez voué votre vie.

Si d'autres ont préféré la fuite ou l'abjuration de leur foi, c'est leur problème, et là où votre âme se rend, il n'y a plus de place pour le ressentiment ou les regrets.

Alors que la partie de « Montségur 1244 » se termine, vous êtes toujours sous le choc d'avoir non pas joué à un jeu de rôle mais d'être devenu pendant quelques heures le personnage historique qui vient de disparaître. Votre immersion a été totale (et le système de jeu) vous a fait vous sentir plus que concerné par tout ce qui arrivait.

Vous n'étiez pas un de ces héros de légende mais un homme, ou une femme, pris dans une situation sans aucun espoir, sans sortie glorieuse ou magique, un être humain pris dans les mâchoires de fer d'un roi envieux. Si les hautes murailles de Montségur vous apportent une bien belle protection, elles se sont aussi refermées sur vous. Lentement, les scènes se sont succédées, vous permettant de donner une direction à l'histoire. Peut-être avez-vous voulu la jouer militaire ou diplomatique, ou alors c'est l'histoire d'une famille noble locale qui a pris le pas... Quoi qu'il en soit, vous avez décidé d'une voie vers laquelle faire avancer vos personnages.



A l'aide de phrases d'inspiration, vous avez tantôt guidé les actions des uns, tantôt réagi à celles des autres. Non ! Ce n'est pas encore un de ces jeux dirigistes, sauf si vous êtes du genre à considérer que votre vie n'est que le résultat du dirigisme de l'univers et que vous n'y avez pas la moindre part de responsabilité. Dans « Montségur 1244 », c'est la même chose. Il y a des événements sur lesquels vous avez de l'emprise, d'autres non, il faudra vous y faire. Dur pour un rôliste accoutumé à être aux commandes absolues de sa destinée, capable de tutoyer des rois et de défier des démons, mais normal pour un rôliste qui a l'habitude de jouer des personnages non héroïques. Vous voilà prévenus !

Ici le décor est planté : vous êtes faits comme des rats. Il n'y a aucune échappatoire, aucune formule à prononcer pour se téléporter. Ici, vous allez vous concentrer sur vos personnages et leurs interactions. Qui se révélera un traître ? Qui vendra sa foi en échange de sa vie ? Qui se sacrifiera pour un proche ou un anonyme ? Faire un choix de destinée, c'est condamner les autres à ne pas l'avoir fait. Dit comme cela, c'est assez facile, mais quand vous avez mis en place des relations entre vos personnages, ça l'est beaucoup, beau-

coup moins. Par contre, il faudra la prendre, cette décision !

Pour bien aborder une partie de Montségur 1244, je vous conseillerai de vous documenter sur les Cathares et les croisades dont ils furent l'objet, surtout pour dépasser le simple côté « hérétique » et pour comprendre ce qui pousse des seigneurs à protéger une minorité de leur population en sachant bel et bien que la guerre face à un ennemi plus puissant est inévitable. Pourquoi un homme décide un jour de ne plus mentir, même si cela le condamne au bûcher ou à dénoncer des proches sous couvert de respecter l'idée du





« Parfait » ? Comment plus de deux cents personnes préfèrent le bûcher à l'abjuration et la chute de la forteresse ? Qui sont donc ces seigneurs du nord qui font les croisades, plus avides des riches terres du sud que de plaire au Pape ? Qui est ce roi qui décide d'utiliser la religion, dont il a un respect tout séculier, pour soumettre ces « sudistes » qui n'acceptent pas d'être ses vassaux, tout simplement ? Comment un envoyé des autorités religieuses en vient à déclarer « Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens ! » en parlant de faire mourir de bons chrétiens respectueux de l'Eglise et du Pape ? Il y a bien plus dans la répression du catharisme qu'une simple guerre de religion, les intérêts se recourent, les

trahisons se mélangent, des hommes sont sacrifiés comme des pions sur un échiquier géant pour déclencher des guerres, car en bout de chaîne, face à des intérêts plus grands, il n'y a que des hommes, simples, mortels, avec leurs qualités et leurs défauts, leur courage et leur lâcheté ...

Vous êtes ces hommes ... Alors, brûlerez-vous pour vos croyances ?

PS : Je reconnais toute la subjectivité de cette critique mais j'ai préféré brûler plutôt que de renoncer à ma foi et ça marque...

Fiche technique

- Prix : 12,95 €
- Format : Couverture souple, 16x24
- Nombre de pages : 64
- Éditeur : Ecuries d'Augias

ROMUALD « RADEK » FINET



La frontière entre les vivants et les morts s'est effondrée. La Charogne marche sur un M'Onde qui doit se transformer pour survivre. Les royaumes nés des Féals, ces créatures mythiques qui guident les hommes, se préparent aux heures les plus sombres de leur histoire. La menace charognarde en cache une autre, moins palpable, un mal sourd qui s'insinue dans la trame même de la Création. Des héros brisés se regroupent, conscients que, si la guerre des Cendres est terminée, la fin du M'Onde ne fait que commencer.

Les Chroniques des Féals proposent un univers original très riche, où chacun, comme véritablement habité par un Féal, tente une nouvelle fois de repousser les limites de la fantasy.



Les Chroniques des Féals

D'après l'oeuvre de Mathieu Gaborit

Ne fuyez pas l'Oubli. Le nier ne fait qu'empirer les choses.



Les Chroniques des Féals = L'écran de jeu

996, An de la dame est un supplément pour Les Chroniques des féals - le livre-univers et le jeu de rôle.

Vous y trouverez :

- l'écran de l'Exodin, proposant de précieuses aides à la maîtrise et une superbe illustration représentant Aldarenche, la cité impériale
- la carte du M'Onde, en grand format et en couleur, permettant de suivre le périple des fratries tout au long de leur lutte contre le Néant
- le livret 996, An de la dame, développant les événements marquants de cette funeste année et une histoire inédite faisant suite à celles proposées dans le livre-univers.

Le tout magnifiquement illustré par Nicolas Fructus et supervisé par Mathieu Gaborit.





MISSISSIPPI – TALES OF THE SPOOKY SOUTH :

SUR LE PAS DE PORTE...



« Pas une mouche pour braver cette poisse tiède que la Grande Fainéante nous donne à respirer. New Orleans est une chaudière, la pression monte doucement. C'est sûr, juin 1920 va nous déshydrater tout sec dans la rue...

Oh, mais faites confiance à un vieux Cadien pour dégouter à boire où qu'il se trouve. C'est pas sur ces banquettes¹ là qu'j'ai usé mes fers mais on m'a plutôt bien renseigné : sitôt la nuit tombée, un Fais-Dodo se monte derrière les façades tranquilles. Un bon Fais-Dodo², c'est l'assurance de ne pas crever d'soif.

À l'adresse indiquée, une fenêtre crasseuse et une porte grinçante donnent sur une sorte de cagibi plein d'horreurs. C'est affreux³ d'salétés et d'poussière. La lumière préfère rester dehors dans la rue, à m'attendre sur le pas de porte avec toute la chaleur d'orage de la Louisiane. Là dedans, on avance comme dans un marais tellement on craint de mettre les pieds là où il faut pas.



Le plancher craque et partout y a des sacs emplis de trucs séchés, de racines qui puent et des caisses pleines de flacons opaques ou de bestioles momifiées. Mais si c'est ici que Tonton Zephir vend ses vieux remèdes vaudous, c'est seulement le paravent pour d'autres activités... »

Justement, le jeu de rôle *Mississippi - Tales of the Spooky South* se présente aussi comme ça : derrière un petit mais splendide paravent, un livre de base qui expose règles et univers et un autre livret, en noir et blanc celui-ci, destiné au seul Meneur, qui drague les secrets engloutis d'un fleuve mythique et propose une campagne complète en quatre scénarios. Le premier point positif à la vue de ce matériel, c'est la cohérence graphique de l'ensemble et l'ambiance du tonnerre que cela donne au jeu.

Et en matière d'ambiance, le texte n'est pas en reste. On ne met pas longtemps à ressentir la moiteur des bayous et à s'imprégner de ce monde foisonnant du sud américain et de ses métissages du début du XX^{ème} siècle. Pour le coup, de par les apports historiques, géographiques, les lieux et les figures qui sont présentés, on a déjà de très bonnes références transposables aux jeux qui traitent de l'époque, qu'ils soient d'inspiration lovecraftienne ou non.

Mais attention, *Mississippi* se moque pas mal des tentacules, parce qu'en matière d'ambiance sinistre et de surnaturelle, il n'a rien à envier aux Grands Anciens. Et c'est là le génie de ce jeu que d'avoir su recréer cette alchimie si particulière entre cultes vaudous et autres diableries chrétiennes en les liant grâce à une mythologie très inspirante, celle du blues. Ici, on côtoie les dieux au bord des routes et les diables aux comptoirs, tous prêts à se mettre au défit et à se mesurer dans un bœuf d'enfer...

CE QUI FAIT TOURNER LA MAISON...

« Le vieux Zephir m'offre son plus beau sourire d'Antillais édenté et m'entraîne dans son arrière-cour. On piétine dans les plumes de poulet, ça colle aux semelles. Tout « homme médecine » qu'il est, il diversifie les activités le Tonton : combat de coqs à l'arrière et speakeasy en bas.





Le speakeasy, c'est ça qui fait tourner la maison. Avec la prohibition et les Fédéraux qui reniflent les goulots, les hommes avisés ont poussé les murs des caves et mis des tonneaux en perce. Et le petit paradis de Tonton Zéphir doit lui ramener de la piastre⁴ vu le monde entassé sous à peine assez de plafond pour faire tenir une contrebasse. On ne peut pas écartier les bras sans éborgner quelqu'un et les gens fument trop, mais il y a une sacré ambiance. Tout le monde se masse devant les quatre mètres carrés alloués à l'orchestre dont, pour l'instant, on ne voit que les instruments. Une jolie petite serveuse relie le commis de barre⁵ à



sa clientèle qui tangué comme une mer d'ivrognes. Entre deux ressacs de mâles avinés, la jeune métisse échappe à une bande de Siciliens endimanchés comme pour la messe, bien décidés à s'accaparer notre petite sirène. Mais non, ce n'est pas comme ça que ça marche !»

Oui alors, comment ça marche, Mississippi ? À ce niveau, on est en terrain connu car le choix a été fait de s'appuyer sur le DK système. Cette mécanique, qu'on ne présente plus (mais si quand même), est éditée dans sa seconde édition par John Doe et se base sur l'Open Game Licence du D20 System (Wizard of the Coast). À première vue, le D20, c'est assez simple ; lorsque son personnage tente une action, le joueur doit atteindre un seuil de difficulté avec un dé à 20 faces auquel il ajoute des bonus liés aux caractéristiques et compétences impliquées. L'originalité du DK par rapport au classique D20, c'est d'abord sa grande modularité puisqu'une foule de paramètres peuvent être customisés, ensuite c'est cette masse de d6 à la disposition des PJ comme du MJ, des dés bonus salutaires mais aussi capricieux : les Dés de Krasse.

Pour *Mississippi*, le DK System a été soigneusement digéré pour s'imprégner de l'ambiance bayou.



On y trouve des Atouts spécifiques qui renforcent la nature légendaire des personnages en les encrant dans ce pays sulfureux. Les règles permettent de simuler les effets surnaturels liés au blues ou au vaudou, ainsi qu'aux malédictions qui fusent de l'Arkansas au Mississippi. Quant aux Dés de Krasses, ils deviennent les Devil Kind, reflets de l'influence du Malin sur le cours du destin et croyez-moi, on ne joue pas impunément avec ce genre de choses...

JOUE-NOUS QUELQUE

CHOSE...

« Si je n'étais pas un blanc-bec maigrichon, je leurs expliquerais bien la courtoisie à ces Siciliens. Mais bon, ce genre de gaillards est généralement armé, sans compter qu'ils sont très nombreux. Tonton Zephir aussi a

senti la tension monter. Il essaye de détourner les rustres de la serveuse, mais la bonhomie du vieux créole n'y fait pas grand-chose. La demoiselle est bien trop gironde et son regard affolé excite les loups. En plus, elle n'a certainement pas choisi la bonne stratégie, celle de leurs remplir leurs godets jusqu'à plus soif. Le bourbon tapant, les fauves commencent à avoir la sueur mauvaise.

La nervosité gagne la salle. On entend plus que les rires gras





des Siciliens – Dumm. Et puis ce bruit de basse – Dumm. Une corde de contrebasse qu'on pince – Dum dumm. L'orchestre s'est mis en place. Un rythme assourdi impose son tempo – Dum dumm. Comme le son d'un sinistre glas – Dumm. Et avec lui, une ombre qui descend de la scène – Dumm. Un voile d'obscurité qui passe sur les visages des soûlards en costume – Dum dum dumm – et les fige... Le colosse noir qui enlace sa contrebasse a maintenant toute l'attention du public. Son collègue, s'assoit au centre de la scène, découvre ses chicots d'argent et les porte sur une « musique à bouche »⁶ étincelante. « Joue-nous donc quelque chose Nickel Jack ! » tonne le Tonton. Et comme le blues déferle dans la cave, la petite serveuse s'éclipse discrètement. »

Mississippi propose donc d'incarner ces gens qui vivent autours du fleuve, les Créoles, les Cadiens, les Sudistes bon teints et toutes les autres communautés qui forment ce creuset si particulier. Mais, au-delà des cultures différentes, les personnages interprétés par les joueurs se voient réunis car un beau jour, ils ont mis le pied dans la Légende. La Légende, c'est ce qui fait que dans ce pays on peut se voir défier au violon par le diable en personne si l'on cuve



son whisky à l'écart des villes. Tout cela n'est que superstition pour la majorité des gens mais les héros du blues, eux ont dû choisir un camp et luttent becs et ongles contre le Malin et ses alliés.

Ainsi, votre table va s'employer à créer sa légende personnelle. Parrainés par quelques esprits immémoriaux égarés parmi les hommes, les PJ vont avoir à tenir un rôle au sein d'un groupe voué à combattre le mal. Fédéré autours d'un « Bluesman » qui s'est révélé au travers d'une initiation surnaturelle, chacun tiendra un rôle archétypal au sein du « Band » : « le Bon pote », « la Belle blonde », « la Brute épaisse », etc.

Et ce groupe aura fort à



faire, car le mal prendra de multiples formes pour assurer son emprise sur le fleuve et les âmes qu'il charrie : des sorcières vaudou aux trafiquants divers, des cognes racistes aux membres du KKK, l'adversité ne viendra jamais à manquer !

EN CONCLUSION,

On a là un sacré petit jeu : bien écrit, superbement illustré, avec un style inimitable. De quoi aborder les USA des années 20 avec un nouvel enthousiasme, même après 15 ans de campagne chtulhuesque. *Mississippi* a joué finement avec le curseur rôlistique. En évoquant à la fois des ambiances à la *Angel Heart*⁷, le bestiaire du carnaval de Bâton Rouge et la rude réalité sociale de cette époque, il explore plusieurs





genres sans se spécialiser dans aucun. Je pense qu'au final, c'est le système de jeu qui définit le style propre de *Mississippi*. Le DK est un système fait pour l'action échevelée, quand les « Devil's Kind » s'affolent et rendent toutes situations imprévisibles. De fait, là où on aurait pût imaginer un jeu strictement horrifique, on a au final un formidable jeu d'aventure, servi par une ambiance noire et unique, un univers crépusculaire, comme lorsque la brume s'élève du bayou.

- 1 – Trottoir en Acadien
- 2 – Un bal, une salle de danse ou un club
- 3 – C'est extrêmement sale quoi...
- 4 – Oui, c'est ça, de la monnaie. Ben

voilà, vous causez cajun !!

5 – Plus compliquée celle-là : un barman

6 – Harmonica

7 – *Angel Heart*, quoi : film de Alan Parker en 1987, d'après un roman de William Hjorstberg

Fiche technique

- Prix : 35 €

- Format : Couverture souple, A5

- Nombre de pages : 2 livret de 64 pages + 1 écran

- Éditeur : XII singes

LEDUPONTESQUE

Tales of the Spooky South MISSISSIPPI

Nom / Surnom
 Ethnie
 Style
 Milieu d'origine
 Occupations
 Économies

Compétences

niveau valeur

Acrobatie (FOR, DEX)
 Athlétisme (FOR, CON)
 Bluff (INT, CHA)
 Connaissance (.....) (INT, INS)
 Connaissance (.....) (INT, INS)
 Connaissance (.....) (INT, INS)
 Déguisement (DEX, CHA)
 Diplomatie (INT, CHA)
 Discrétion (DEX, INT)
 Équitation (DEX, INS)
 Escamotage (DEX, INT)
 Esquive (DEX, CHA)
 Fouille (INT, INS)
 Idée (INT, INS)
 Influence (.....) (INT, CHA)
 Intimidation (FOR, CHA)
 Langue (.....) (INT, INS)
 Langue (.....) (INT, INS)
 Langue (.....) (INT, INS)
 Lire et Écrire (INT, INS)
 Mêlée (FOR, INT)
 Musique (.....) (INT, INS)
 Musique (.....) (INT, INS)
 Muscles (FOR, CON)
 Perception (INT, INS)
 Psychologie (INT, INS)
 Renseignements (INS, CHA)
 Réflexes (DEX, CON)
 Résistance (CON, INS)
 Soins (DEX, INT)
 Survie (CON, INS)
 Technique (.....) (DEX, INT)
 Technique (.....) (DEX, INT)
 Tir (DEX, INT)
 Volonté (INS, CHA)

Caractéristiques

FORce
 CONstitution
 DEXtérité
 INTelligence
 INSpiration
 CHARisme
 Points de vie
 Actions
 Mojo
 DEplacement
 Bonus aux dégâts (mêlée)
 Bonus aux dégâts (tir)

Atouts

Équipement



DELTA GREEN UNE RÉSURRECTION RÉUSSIE

On se souvient encore de la version Descartes de *Delta Green*, perle ludique de la fin des années 90 qui donnait à *L'Appel de Cthulhu* un second souffle, hors de la routine des années 20 ou 30 ; une nouvelle manière d'appréhender le Mythe, une nouvelle façon de jouer sortie des traditionnels scénarios où les investigateurs recevaient une lettre d'un vieil oncle original venu d'Arkham, Massachusetts. Avec *Delta Green*

c'est l'époque contemporaine qui arrivait sur les tables de jeu, c'est *X-Files*, les agents Mulder et Scully que l'on invitait à suivre les traces des Grands Anciens.

Le concept était lâché, ici point d'universitaires binoclards et de groupes de PJ artificiellement construits, on allait incarner des fédéraux au service d'une agence secrète qui n'a plus d'existence officielle et qui lutte dans l'ombre pour la sauvegarde de l'humanité, contre des créatures du Mythe bien sûr, mais aussi parfois contre elle-même et sa propre volonté d'auto-destruction. L'essai avait déjà été tenté avec *Cthulhu 90* mais n'avait pas été vraiment concluant, ce supplément pouvant être aisément oublié.

Sans Détour nous offre donc là une réédition, mais quelle réédition ! En effet, les standards de qualité habituels de l'éditeur sont là : un beau pavé de presque 330 pages à la couverture cartonnée, ornée d'une illustration bien dans l'ambiance, qui donne le « la » de la gamme. Mais le livre va plus loin, il comblera évidemment les nouveaux joueurs qui ne connaissaient pas *Delta Green*, mais aussi tous les vieux de la vieille qui possèdent ou ont possédé l'édition Descartes ; car on ne se contente



pas ici d'une simple copie, il s'agit bien d'une réelle mise à jour de l'histoire. Dans l'ancienne édition, la chronologie prenait fin en 1997, cette fois on va plus loin et les événements sont décrits dans leur réalité et leurs implications occultes jusqu'en 2011 ! Seul petit bémol, cette actualisation n'a pas été jusqu'aux PNJ qu'on a juste vieillis de 15 ans, on se retrouve donc avec des PNJ de 60 ou 70 ans voire quasi centenaires sans que leur présentation ait évolué.

EN DÉTAILS, ÇA PARLE

DE QUOI ?

Sans rentrer dans un descriptif exhaustif, il paraît important de parler des divers chapitres du livre. On attaque directement au premier chapitre avec la description du grand projet et une présentation du Mythe contemporain. Finis les combats glauques contre des hordes de profonds, plus d'enquêtes sordides chez des cultistes ruraux et consanguins. L'ennemi est plus rusé maintenant que dans les années 20, lui aussi a su s'adapter au monde moderne et évoluer. On découvre ainsi que le service des affaires classées du FBI avait raison, la vérité est bien ailleurs... Et aujourd'hui, si la menace extra-

terrestre est bien présente, elle n'est plus représentée par l'apparition de Yog-Sothoth mais par les Fungi de Yuggoth, les terribles Mi-Go qui incarnent dans *Delta Green* la réelle





menace du Mythe, car ils ont infiltré l'humanité depuis des dizaines d'années pour un grand plan incompréhensible par l'homme. Toujours est-il qu'ils sont là, bien souvent dissimulés derrière les plus anodins événements de l'actualité mondiale. Et, c'est là que la trame du jeu prend toute sa saveur, les auteurs ont su mêler avec une indéniable ingéniosité les légendes urbaines contemporaines (conspirations gouvernementales, zone 51, extra terrestres, sociétés secrètes et j'en passe !) et nos chères créatures du Mythe de Cthulhu. On se retrouve donc avec une chronologie détaillée des événements depuis la fameuse attaque d'Innsmouth qui vous plonge immédiatement dans un univers de faux-semblants et de conspirations qui vous donnera à chaque page des idées de scénarios ou de développement de campagne.

On nous parle ensuite de l'agence Delta Green en elle-même, pourquoi

elle a été créée, quelles sont ses motivations, quelles ont été ses actions et ses moyens tout au long du XX^e siècle et surtout pourquoi elle a été dissoute et forcée d'entrer dans la clandestinité. Même si ce n'est pas obligatoire, les joueurs incarneront évidemment des agents de Delta Green, venant de l'une ou l'autre des multiples agences fédérales des États-Unis et recrutés dans le plus grand secret contre tous ceux qui souhaitent la chute ou le contrôle de l'humanité. Et c'est là qu'est tout le sel de ce supplément parce que les scénarios proposés sont radicalement différents des scénarios habituels de *L'Appel de Cthulhu*. Oh bien sûr, en ne prenant que le contexte général, il y a matière à transposer ou recycler un certain nombre de choses mais ce serait dommage de se priver des possibilités offertes par *Delta Green*.

La suite du livre est tout aussi réjouissante puisqu'on nous présente les différentes organisations, secrètes ou non, qui sont impliquées dans la trame générale. Vous voulez affronter du méchant nazi ? Aucun problème, les eugénistes du Troisième Reich sont présents avec la Karotechia. Vous voulez une agence gouvernementale vicieuse et corrompue, ennemie directe de Delta



Green ? Là encore, le Majestic 12 est là pour vous avec son lot de conspirations digne des meilleurs épisodes d'*X-Files* ! Ce qu'il vous faut c'est une société secrète noyautée par de terrifiants extra-terrestres ? La Destinée vous tend les bras ! Et tout cela, malgré l'épaisseur du recueil, se lit facilement et avec grand plaisir, les coquilles restant minimales dans l'ensemble.

Vous me direz, c'est bien sympa cette profusion de détails et de description, mais comment on joue ? Là encore nous sommes servis puisque deux scénarios et une petite campagne concluent l'ouvrage. Le premier, « Marionnettes et ombres chinoises », est le point de départ du jeu puisqu'il propose d'incarner des agents fédéraux qui vont se retrouver impliqués dans des événements pour le moins fantastiques qui les amèneront à avoir un premier contact avec Delta Green et Majestic 12. Dans le deuxième, « Convergence », les joueurs seront cette fois confrontés aux Mi-Go et à leurs expériences terrifiantes, entrant de plein pied dans le Mythe moderne. Et enfin, la campagne, « New Age », articulée en deux parties, recèle des trésors de jeu et d'horreur qu'il faut vous laisser découvrir. Il s'agit là d'un petit bijou de terreur et de machination

qui achève de rendre *Delta Green* indispensable.



COUNTDOWN

Le premier supplément pour *Delta Green* (Sans Détour a eu la très bonne idée de faire une numérotation spécifique à la gamme) recèle pas mal de bonnes surprises mais n'est malheureusement pas aussi exempt de reproche que le livre de base. Il se divise globalement en deux grosses parties. Commençons par la deuxième. Celle-ci occupe pas loin de 150 pages et consiste en une très longue liste d'agences gouvernemen-



tales de dizaines de pays. Si on peut effectivement y trouver une utilité agréable pour dépayser ses joueurs, voire les faire incarner des agents de ces pays, la lecture en reste aussi indigeste qu'un recueil des pages jaunes. Ce n'est certainement pas à lire d'une traite mais on peut néanmoins y piocher pas mal d'idées ou de PNJ (chaque descriptif d'agence est accompagné d'un PNJ type) pour la construction de scénarios.

La première partie est elle beaucoup plus intéressante car elle fait entrer dans le grand jeu de la conspiration mondiale cinq organisations diverses, présentées de la même manière que dans *Delta Green*, avec motivations, dirigeants et objectifs secrets. On tient là une vraie mine d'inspirations et d'idées de scénarios aussi diversifiées que le sont ces organisations. La cerise sur le gâteau au milieu de cette mine de trouvailles, c'est la description moderne du culte d'Hastur, un grand ancien particu-

lièrement attachant et très en phase avec cette façon d'appréhender le Mythe.

Enfin, comme dans tous les suppléments de *L'Appel*, nous avons trois scénarios qui, s'ils ne sont pas parmi les meilleurs qui soient, sont globalement de bonne qualité et risquent de donner pas mal de fil à retordre aux investigateurs.

Il y a cependant un hic... Là où *Delta Green* comblait avec brio les plus de 10 ans d'écart entre les deux éditions, *Countdown* se contente de reprendre tel quel le texte d'origine, ou peu s'en faut, laissant de côté tous les événements d'actualité post 1997. Et c'est bien dommage puisqu'on ne retrouve donc pas toutes les petites avancées technologiques qui font à présent notre bonheur au quotidien : exit les smartphones et autre web 2.0 ; on ne retrouve donc pas non plus les faits marquants de l'actualité internationale comme le drame du 11 septembre qui a pourtant tragiquement imprimé sa marque sur les mentalités occidentales depuis 10 ans. Bien, sûr, le meneur expérimenté saura contourner l'écueil avec maestria en intégrant tout cela naturellement, mais le novice aura lui plus de mal à effectuer ce travail, ne pouvant se reposer intégralement sur le livre.



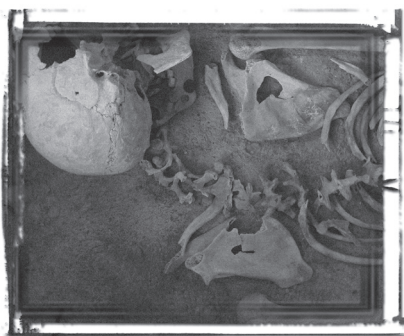
EYES ONLY

Ici, on parle de Mi-Go... Si vous n'exploitez pas cette incontournable partie de *Delta Green*, ce qui serait tout de même se priver de l'essentiel de la saveur de la gamme, passez votre chemin. Pour peu qu'on s'intéresse un minimum à cette facette de *L'Appel* dans sa version moderne et aboutie, ce supplément se révèle tout simplement indispensable ! Vous saurez tout, absolument tout ce qu'il y a à savoir sur ceux qui se font passer depuis des décennies pour les « greys », les « petits gris », de leur mode de vie à leur improbable technologie, en passant bien évi-

demment par leurs objectifs pour la race humaine à court ou long terme. Une fois ce chapitre commencé, une chose est certaine, vous n'en sortirez pas avant la fin, et certainement pas avec l'intégralité de votre santé mentale... C'est bien simple, quel que soit votre monstre du Mythe préféré avant la lecture de cet ouvrage, aucun n'aura la profondeur donnée aux Fungis de Yuggoth !

Et si vous ne savez pas comment les mettre en œuvre dans votre campagne, le chapitre suivant qui approfondit la société secrète Destinée vous donnera toutes les clés pour les faire côtoyer insidieusement vos investigateurs.

Dans *Eyes Only* votre soif de scénarios pour mettre en œuvre tout le matériel proposé sera là aussi étanchée car trois excellents scénarios sont proposés. Le MJ cruel préférera sans doute le premier qui risque





Le Grand Projet

Chapitre 1

John Tynes



Le mensonge est un droit La vérité est un privilège L'innocence est un luxe

BIENVENUE A L'HOLLOCAUSTE
BIENVENUE A LA FIN DE L'HUMANITE
BIENVENUE A LA FIN DES TEMPS

d'être particulièrement mortel pour des investigateurs inattentifs, mais les deux autres ne sont pas en reste, offrant de nombreuses heures emplies d'une délicieuse terreur pour les personnages.

ALORS, JE ME LANCE OU PAS ?

Oui, sans hésiter ! Si vous ne connaissez pas encore *Delta Green*, l'ambiance particulière qui se dégage du background est particulièrement savoureuse et mérite vraiment de s'y plonger avec délectation. La mo-

dernisation du Mythe est particulièrement réussie dans cette gamme de toute beauté, et notre actualité est un terreau tellement fertile que des idées de scénarios peuvent surgir de la moindre page de n'importe quel quotidien. S'il vous faut faire un choix, évidemment le premier livre est indispensable, mais ensuite, quitte à se passer de *Countdown* qui nécessitera quelques recherches ou adaptations pour une utilisation adéquate, *Eyes Only* est un véritable diamant qu'un meneur de *Delta Green* se doit de posséder pour donner aux Mi-Go l'importance qu'ils méritent.



Fiche Technique

Delta Green

- Prix : 42 €
- Format : Couverture rigide, A4
- Nombre de pages : 328 pages
- Éditeur : Sans-Détour

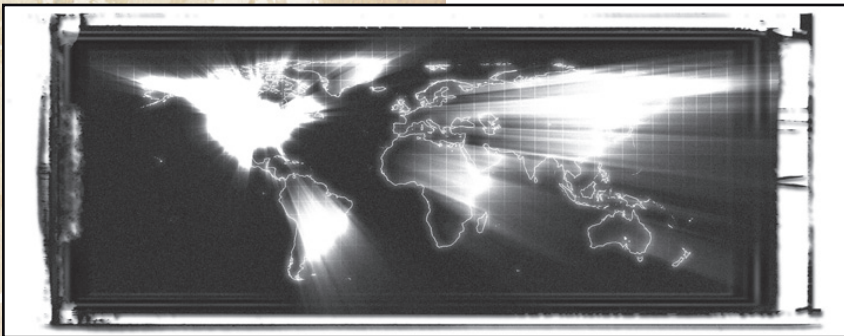
Countdown

- Prix : 55 €
- Format : Couverture rigide, A4
- Nombre de pages : 448 pages
- Éditeur : Sans-Détour

Eyes Only

- Prix : 42 €
- Format : Couverture rigide, A4
- Nombre de pages : 260 pages
- Éditeur : Sans-Détour

JÉRÔME «SEMPAI» BOUSCAUT





• **Tout d'abord c'est qui donc que ce Heuhh dont on nous parle tant ?**

Euh... Eux c'est moi, la trentaine légèrement passée, jeune papa, marié, ingénieur et... Je crois que j'ai fait le tour.

• **Je te connaissais personnellement plus pour ton côté pousseur de pions que rôlistes, le jdr est-il une vieille connaissance ?**

Ah, mais je suis rôliste depuis plus longtemps ! Même si au final, en temps cumulé, j'ai plus été poussionneur. J'ai commencé vers treize ou quatorze ans par une partie d'AD&D, une aventure dans Ravenloft : La Demeure de Stradh. J'étais joueur et j'avais été invité par le copain de ma grande sœur à jouer avec son groupe habituel. C'était génial pour commencer, avec un très bon meneur et un si bon scénario, et

même si je suis mort (on ne rigole pas avec Stradh Von Zarovitch). J'ai ensuite acheté quelques scénarios, deux livres de l'œil noir, du Ravenloft en occasion, et j'ai photocopié l'intégralité du Manuel des Joueurs de AD&D; c'est mal, mais jamais je n'aurais pu me l'acheter. J'ai donc rapidement initié mes potes à cette pratique. On était tous dans les cartes Magics, livres dont vous êtes le héros... Le terrain était donc fertile.

• **Pourquoi fonder sa propre société d'édition, qu'elle est la particularité de la «boite à Heuhh» ?**

Parce qu'à l'époque personne ne traduisait des jeux indies anglophone et je trouvais ça dommage. En plus, j'avais envie de faire quelque chose d'intéressant de mes 10 doigts.

La particularité de la Boite à Heuhh, c'est de chercher des OLN (Objets Ludiques Non Identifiés). Après, ça va du très atypique avec *Sweet Agatha* au plus classique *On Mighty Thews*. Je ne suis pas restrictif, je marche au coup de cœur.

• **D'aucun diraient que tu es au JDR ce que Fuzatti est au rap; que ça ressemble mais que ça n'en est pas vraiment ... Pourquoi choisir**



des jeux qui sont systématiquement à la limite, relative et bien subjective, du jeu de rôles ?

Je ne connais pas Fuzatti, mais j'imagine que c'est un génie... ;) Je choisis ces jeux pour différentes raisons : Premièrement, j'aime ces jeux, deuxièmement, d'autres éditent mieux que moi des jeux plus « classiques ».

• Pour la petite histoire, peux-tu nous donner la liste et une petite description de ce que tu as déjà publié ?

Entre octobre 2010 et aujourd'hui, j'ai publié :

– *Sweet Agatha*, un jeu pour deux où l'un incarne le héros. Le meilleur ami d'Agatha découvre qu'elle a disparu... Il va devoir aller enquêter tout au long de dix scènes pour savoir ce qui lui est arrivé. En fouillant chez elle et dans son passé, il découvrira des choses étranges. L'autre joueur incarne la vérité (une sorte de meneur). Le jeu ne donne pas de solution aux mystères, il ne fait que proposer des pistes et des indices, les joueurs se chargeront d'inventer l'histoire.

– *Dirty Secrets*, du polar noir contemporain. Un joueur incarne un enquêteur et les autres sont meneurs. Là aussi, il n'y a pas de scénario tout se crée au fur et à mesure. La mécanique

est là pour apporter l'ambiance.

– *Parsely Games*, je le présente comme un jeu « apéro ». Ça se base sur les jeux vidéo textuels des années 80, où l'on tapait une commande type « verbe à l'infinitif + complément » et le PC nous racontait ce qui se passait. Là c'est pareil, sauf qu'un meneur incarne l'ordinateur et les autres joueurs s'assoient à tour de rôle devant le « PC ».

– *Remember Tomorrow* : Ambiance cyberpunk, les joueurs incarnent tous un personnage et vont tour à tour cadrer une scène. Comme dans *Dirty Secrets*, la mécanique est très importante et apporte de la couleur au jeu.





– *Breaking the Ice* est un jeu injustement incompris... Je pense que les gens ont trop d'a priori pour s'y intéresser. Il propose à deux joueurs d'incarner deux personnages qui vont vivre leurs 3 premiers rendez-vous amoureux. La mécanique est très intéressante et apporte toute la couleur au jeu.

– *On Mighty Thews*, c'est du Sword & Sorcery avec un meneur, mais sans scénario. Le jeu propose à tout le monde d'apporter sa pierre à l'histoire en commençant par une création du monde en groupe.

– *Annalise* est un jeu qui tourne autour d'un Vampire qui va s'attaquer (pas forcément frontalement) aux personnages des joueurs. Là aussi, il

n'y a pas de meneur fixe, les joueurs cadrent tour à tour une scène pour un autre joueur. Là aussi, il faudrait expliquer la mécanique pour comprendre tout l'intérêt du jeu, qui propose d'ailleurs des scénarios pour lancer plus rapidement des parties. Voilà pour le tour !

• Pour le plaisir du kiki tout dur, dis-nous ce que tu as déjà en préparation ?

Alors, courant 2012 (Au premier semestre, même, j'espère), il y aura :

– *Polar Base* : Un jeu de Jérôme Larré et moi-même, mix entre *Memento* et *The Thing*, à base de cartes.

– *My Life With Master* : Le meneur incarne un maître maléfisant, un méchant digne de ce nom et les joueurs sont ses larbins. Le but pour eux est de s'affranchir de l'emprise de leur maître pour trouver la liberté. Grosso modo.

– *Perfect* : Les joueurs incarnent tous un criminel... Mais un criminel dans un monde aseptisé et totalitaire à la 1984, *Equilibrium* ou *Brazil*.

Il y a aussi un jeu de voyage dans le temps de prévu. Mais il est moins avancé que les autres.

• Est-ce qu'on peut te proposer des jeux à publier, et selon quelle « ligne éditoriale » ?

On peut toujours me proposer des



jeux. Pour la « ligne éditoriale », faut juste que le jeu contienne au moins une règle qui gère la narration et non les actions. Genre, je me fiche de savoir si je réussis ou rate l'escalade de ce mur, mais ce qui m'intéresse c'est si je peux décrire ce que je trouve derrière.

• **Et pour finir, quels jeux aimerais-tu publier en sachant que tu n'y arriveras jamais ?**

Lâches toi, même la traduction d'une licence impossible, ici on parle « inaccessible étoile » !

Alors, dans la catégorie, il y a eu *Mouse Guard*, mais j'ai lâché le morceau... On était trop dessus et je n'ai pas été « charmé » par l'éditeur de la VO. J'aurais peut être du insister.



Relèverez-vous le défi ?

CHATEAU AVENTURE
&
AVENTURE DANS LA JUNGLE



Leverage est un jeu qui me botterais, mais je n'ai même pas essayé, les droits me font peur. Pareil pour *Battlestar Galactica*... Je suis fan de la série, mais il ne faut même pas y penser. Ensuite, il y a un roman qui me botterait, s'il le faut, ça va se faire...

PROPOS RECUEILLIS PAR ROMUALD
« RADEK » FINET

CUBOS DE SANGRE EN SANTIAGO

Pour ceux qui ne connaissent pas la langue de Cervantès, on va parler de Dés de Sang à Santiago. En fait, on va s'arrêter sur le film «Angle mort » qui se déroule dans la république de Santiago, pays imaginaire s'il en est. Dans ce sympathique film canadien, avec l'accent et tout et tout, un jeune couple est en crise. Madame est trop prise par son métier de photographe qui voyage sans arrêt. Monsieur a trouvé un peu de réconfort dans les bras de son associée, et s'en veut. Résultat, ils décident de partir faire un road trip dans un pays paumé où il fait chaud.

Déjà, ça démarre fort dans le genre cliché ! Et ce n'est que le début. On passe le fait qu'ils ne parlent presque pas la langue, louent une bagnole pourrie et que la reporter se la joue « je photographie tout le monde » ... Il y a évidemment un tueur en série avec un mode opératoire qui fait plaisir.

On le découvre plus tard, c'est le survivant d'un grave accident de la route causé par un chauffard ivre. Du coup, il a décidé de rendre la justice en asommant les chauffards et en les brûlant vif au bord de la route. C'est frais, c'est visuel, on aime ...

Un tueur ne serait pas complet sans

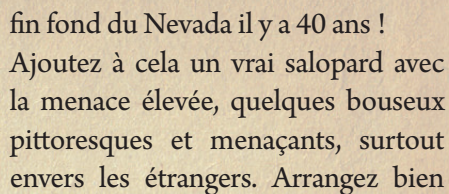
sa Némésis. Ici, il s'agit du frère d'une des victimes qui est en pleine crise existentielle. Il n'arrive plus à être un flic des routes alors qu'un tueur a éliminé un de ses proches.

Bien évidemment, le couple va rencontrer le tueur et être considéré comme suspect par la police ... Sans surprise, on aura le droit à une scène finale avec un gros moment de peur « où-que-les-héros-ils-vont-surement-mourir-dans-d'atroces-souffrances » et au sacrifice de l'anti-héros policier.

On n'oublie pas le cliffhanger final où le couple est tiré d'affaire, pour autant... De retour chez eux, un gros bruit de moteur, identique à celui du tueur, se fait entendre dans la forêt canadienne ...

On l'aura compris, c'est de la série B bien lourde. Pourtant, quand on y pense, ce film nous apporte un élément important. Il montre qu'il est envisageable de faire du Dés de sang de nos jours en choisissant bien le lieu où l'action se déroule. En effet, certains pays et leurs installations publiques ne sont pas éloignés de la situation de la SunBelt dans les années 70. Combien de vastes territoires sont sans électricité, sans couverture téléphonique, avec des bleds où la consanguinité a fait des ravages ?

Le fin fond de l'Ouzbékistan en 2011 c'est pas New-York en 1970, c'est le



le toutet vous obtiendrez un beau
tableau ... Alors qu'attendez-vous ?
Faites du Dés de sang contemporain !

ROMUALD « RADEK » FINET





HOBO WITH A SHOTGUN ...

En français dans le texte : sdf avec un fusil anti-émeute ... Tout un programme !

A la recherche d'inspiration sur les « vigilantes », les justiciers citoyens à l'américaine, pour un nouveau scénario, je me suis dis qu'un petit tour à la vidéothèque du coin devrait

m'aider. Là, je tombe sur *Hobo with a shotgun*. L'affiche m'attire : Rutger Hauer en gros plan avec un immense fusil anti-émeute et plein d'illustrations version grindhouse pour illustrer des scènes du film.

Pour ceux qui l'ignorent, Rutger Hauer, c'est le méchant de « Hitcher », le film qui vous fait renoncer à prendre des auto-stoppeurs, ou encore le cyborg déviant de « Blade runner ». Et ben là, on sent la fin de carrière ... Moche, très moche ...

Après tout, le style grindhouse, c'est la renaissance des films des années 70 où l'action et la violence sont omniprésents, une espèce de pulp après l'heure. Généralement, ils sont filmés avec les moyens du bord, ont des couleurs surchargées et une bande son à faire peur à un mélomane ...

Me voilà donc assis pour une heure et demie de film ...

Alors, tout de suite, on sent que l'équipe est solidaire. *Hobo with a shotgun* est mal filmé, mal joué et les décors vont de mal montés à mal travaillés. D'un autre côté, c'est un film canadien, tourné au Canada ...

Du coup, on a le droit à des voix de la belle province dans cette version française du film ... Au début c'est amusant, ensuite ça devient très vite pénible surtout dans les parties en argot.



Niveau histoire, alors là, on touche le fond. Ce n'est même pas du gore, c'est de la violence et du sadisme gratuits. Les cadavres s'accumulent, les méchants ont une furieuse tendance à tuer tout ce qui bouge, surtout si c'est innocent. Si la plupart des films s'arrêtent à un niveau « acceptable » de meurtre, ici le scénariste est devenu fou. Les femmes, les enfants, personne n'en réchappe, on est à la limite de la nausée.

Ce bain de sang se fait dans une pseudo ambiance décalée qui ne trompe pas longtemps. Le film, sans scéna-

rio ni vision de réalisateur, se révèle être juste une tentative de surfer sur la vague du Grindhouse. C'est vrai qu'il a été pensé dans le cadre d'un concours de fausse bande annonce de type grindhouse ... et bien, je crois qu'il aurait dû en rester à ce stade ...

Fuyez !

ROMUALD « RADEK » FINET





ELRO LES BONSTUYAUX 3

L'un des problèmes majeurs que rencontre un maître de jeu, c'est l'introduction des personnages dans le scénario... Avant même le début de l'histoire, il faut penser à ce qu'on appelle au théâtre la « scène d'exposition », celle qui présente les personnages les uns aux autres et permet à tout le monde de se mettre

dans le bain ». C'est nécessaire, et ô combien.

Ben oui, c'est comme ça. Presque personne ne sait se mettre dans la peau de son personnage dès le début d'une séance de jeu (même pas moi), quand bien même on a passé des heures à élaborer les moindres détails de sa personnalité. Indispensable pour le premier scénario d'un groupe de PJ, cette scène l'est aussi pour des joueurs qui se connaissent depuis longtemps et ne sont pas nés de la dernière quête.

L'autre raison est qu'il faut au moins commencer par quelque chose de vraisemblable dans le scénar. La rencontre des personnages à la table de jeu est cruciale. Vite expédiée ou très élaborée, elle doit répondre à la question suivante : Pourquoi les PJ vont-ils accomplir le scénario ensemble, se faire confiance, et travailler en équipe ?

La réponse ne peut pas être « Parce que ce sont les seuls à être incarnés par des joueurs, qu'ils le savent, et que c'est le scénar qu'a préparé le MJ », car leurs personnages ne sont pas supposés le savoir. Il n'y a pas de gros tampon « PJ » sur leur front, même dans les parties les moins sérieuses... Cela n'existe que dans les jeux vidéo. Bien sûr, si les joueurs sont coopératifs, le MJ n'aura pas besoin d'en faire beaucoup.



Mais il faut quand même faire un petit effort.

La suspension de l'incrédulité des joueurs a ses limites, surtout que ces scènes peuvent mettre mal à l'aise. Nous allons donc voir quelques unes des façons simples d'introduire les personnages dans leur rôle.

À CHEVAL DONNÉ...

Certains jeux font tout pour vous, et fournissent une raison toute faite pour que les personnages des joueurs se rencontrent. Ils peuvent faire partie de la même équipe (jeux d'espionnage, de commandos, etc.), de la même guilde, de la même tribu ou du même clan... Par exemple, *Shadowrun* est un de ces jeux où un commanditaire unique donne une mission aux personnages.

La scène est alors invariablement la suivante : « Vous avez été sélectionnés pour vos talents particuliers/ parce que vous êtes là/à cause de la prophétie (etc.), je veux que vous remplissiez une mission pour moi, vous travaillerez ensemble ». Point. Incidemment, ceci peut avoir lieu dans n'importe quel jeu. Les PJ apprendront à se connaître au cours du scénario. Mais attention, il y a un piège !

Le MJ qui utilise ce ressort doit bien comprendre qu'il est éculé. S'il est fort à propos pour certains jeux, il

reste artificiel et peu vraisemblable pour d'autres, surtout les jeux d'ambiance ou d'horreur. Qui plus est, il faut bien faire attention aux personnages du groupe avec lesquels vous essayez d'activer ce levier.

Il faut surtout :

- que chaque personnage ait un talent ou une raison d'avoir été sélectionné pour ladite mission (réputation, expertise, prix, proximité géographique, occasion, relation préalable avec le commanditaire...) ;

- que chaque personnage ait des raisons d'accepter la mission (attention aux écueils rédhibitoires, comme donner une mission d'assassinat à un personnage foncièrement bon...) ;

- que les joueurs aient la bonne volonté d'avoir créé des personnages complémentaires les uns des autres (en termes de compétences, mais aussi de tempérament... Évitez les personnages asociaux, qui « travaillent seuls »...)

Certains joueurs veulent absolument faire des problèmes; certains MJ ne font pas assez attention avant d'approuver leur personnage, ou préféreraient ne pas brider la créativité de leurs amis. Résultat : « Mon perso agit solo »... « Mon perso ne coopère pas avec des elfes »... « Mon perso n'a aucune raison de vous faire confiance »... « Mon perso n'accep-



tera jamais de travailler pour cette la police/pour cette crapule »...

On a trop entendu ces leitmotifs ! Je ne peux pas les régler à votre place, il dépend de chaque groupe de faire des compromis au besoin.

Une variante de cette méthode consiste à « forcer » les PJ à accepter la mission, et à embrayer directement sur le scénario... C'est un peu facile, mais ça peut être utile si les joueurs acceptent le postulat et que tous les écueils précités ont été réglés ou minimisés. Mais, entre nous, je trouve que c'est loin d'être la solution la plus élégante. Quand je donne un choix à mes joueurs, j'aime que cela soit un vrai choix !

Chacun voit midi à sa porte

Pour associer les héros du drame, on peut employer une manière plus douce en donnant à chacun des raisons de s'impliquer dans le scénario, et les faire se rencontrer sur le chemin ! On suppose qu'ils préféreront

unir leurs forces tant qu'ils auront des intérêts communs.

Cela fonctionne mieux avec des personnages héroïques ou « bons » : spontanément, ils se respecteront et s'aideront, surtout si la quête qu'ils ont entreprise est altruiste. Un tel groupe aura aussi bien plus tendance à rester soudé quoi qu'il arrive, même après le scénario.

Avouons-le, c'est parfois un peu plat, mais ça fonctionne bien si vous avez un groupe de ce type, quelle que soit la campagne. Cela marche aussi, dans un autre genre, lorsqu'à la clé se trouvent fortune et gloire... Même si les personnages sont particulièrement retors, ils comprendront qu'il vaut mieux gagner un quart du trésor et survivre que mourir tout seul en essayant de tout garder pour soi.

Attention cependant. Dans le cas d'un scénario où le but est d'acquérir un McGuffin (artefact, objet puissant, etc.), donnez à chacun une raison qui lui est propre de faire votre scénario, et pas une raison personnelle d'acquérir l'objet pour lui-même... Le but n'est pas de créer une alliance temporaire ! Qui plus est, si un seul des joueurs peut « gagner » le jeu, est-ce encore du jeu de rôle ?

Une princesse à sauver ? L'un des PJ en est amoureux, l'autre a juré de servir le roi, le troisième se fait juste payer.



Un méchant à stopper ? Chaque PJ peut vouloir venger un membre différent de sa famille.

Un trésor à récupérer ? Un archéologue a déchiffré la carte, un dilettante finance l'expédition, un aventurier cherche l'or de la cité perdue, un journaliste cherche un scoop, un médium suit des présages occultes.

Les PJ ont une raison de travailler ensemble, chacun ayant besoin des compétences qu'il n'a pas. N'hésitez pas à jouer avec les quêtes personnelles de chaque personnage, avec leur background : il est là pour ça ! L'un des PJ a une bien-aimée ? Le méchant l'a enlevée... Et ainsi de suite, vous avez compris. C'est plus adroit que de donner une mission, car plus personnel, mais cela nécessite de connaître les personnages à l'avance.

Vous pouvez même introduire de nouveaux PJ dans le scénario, en cours de route, de la même façon. Assurez-vous que tout le monde comprenne bien que le groupe a besoin des compétences du « nouveau » et qu'il comprenne quant à lui qu'il a besoin du groupe !

QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE

Cette méthode, sans doute l'une des moins utilisées mais celle qui a le plus de succès pour souder un groupe, c'est de faire que les personnages se

connaissent déjà. Cela marche particulièrement bien si vos joueurs eux-mêmes ont l'habitude de jouer ensemble. Un simple « Vous vous connaissez, vous vous retrouvez à la taverne peut suffire amplement pour un groupe complice !

Si les joueurs sont coopératifs, ils accepteront de changer légèrement leur background pour que leurs personnages fasse partie de la même école, du même village, servent sur le même vaisseau spatial... Mais cela n'est pas toujours le cas ! Ce serait trop simple. Parfois, les joueurs insistent pour avoir un background épique et original. Enfin, épique, en tout cas.

Le MJ doit donc ruser un peu, et « bricoler » avec les histoires personnelles des personnages. Parfois il y a des accroches exploitables ou des blancs à combler (c'est à cela qu'on reconnaît, entre autres, un bon background). Le but n'est pas forcément que tous se connaissent, ni de créer des coïncidences invraisemblables, mais que chaque personnage à la table connaissent au moins un des autres PJ.

Deux des PJ ont fait leurs études ensemble, le père d'un troisième PJ a travaillé avec l'un d'entre eux, le quatrième PJ a fait la guerre avec le premier, un cinquième est du même village que l'un des précédents... Va-



riez les plaisirs. Tout le monde ne retrouve pas ses vieux copains comme ça. S'ils sont nombreux, faites des sous-groupes, puis reliez les groupes entre eux.

Vous pouvez aussi donner à deux PJ l'occasion de vouloir se rencontrer, plutôt que de déjà se connaître.

« N'êtes-vous pas le professeur Smith, de l'université de Boston ? Je suis un grand fan de vos travaux ! »

, « Ainsi donc vous êtes le fameux chevalier qui a chassé les gobelins du village de Trululu... » Et ainsi de suite.

Une solution intéressante consiste à permettre à deux joueurs de créer leurs personnages « ensemble », pas seulement à la même table, et d'avoir un background commun (frères et sœurs, vieux amis, collègues...).

Faites attention cependant si quelqu'un vous propose une relation maître-serviteur ou employeur-employé... Cela peut être très intéressant, comme la relation entre Bertie Wooster et Jeeves dans les romans de P.G. Wodehouse. Mais veillez à ce que les joueurs qui le proposent n'aillent pas trop loin : il est dangereux pour l'ambiance à la table qu'un PJ puisse légitimer le fait de donner des ordres à un autre.

Quant aux relations romantiques entre les PJ... je suis dubitatif.

Personnellement, j'évite, même si

les joueurs le demandent. Soit cela met tout le monde mal à l'aise, soit ce n'est pas crédible. Si les joueurs sont amoureux dans la vie, c'est pire : ils peuvent rompre ou se disputer, et personne n'a envie que ça gâche le jeu. Au mieux, pour un scénario court, c'est inutile. Mon conseil est donc de ne pas s'engager sur cette voie à moins d'être vraiment sûr de ce qu'on fait.

Quoi qu'il en soit, il est important de ne laisser personne de côté : n'oubliez personne en ce qui concerne les liens affectifs ou professionnels !

Enfin, n'hésitez pas à mélanger les méthodes ci-dessus ! Les exemples ne manquent pas dans la littérature et au cinéma. Et le plus grand mélange qui soit dans cette histoire, c'est de **partager les tâches**.

On pense souvent que c'est le travail du MJ que de lier les PJ entre eux, qu'ils n'ont qu'à se laisser porter. Ce n'est pas toujours vrai... Nous avons vu en passant, un peu plus haut, qu'on pouvait demander aux joueurs de créer des personnages qui s'accordent bien ensemble, et même avec des contraintes de background.

Une séance de création de personnages en groupe, c'est idéal pour un groupe équilibré et harmonieux. C'est même, soutiennent certains MJ, la première étape de toute campagne centrée sur les personnages.



C'est-à-dire, toute campagne qui se respecte !

Évidemment, cela peut limiter les personnages au background solitaire, compliqué, mélodramatique et bourré de secrets qu'ils ne révèlent pas aux autres PJ. Encore que, on s'arrange toujours pour parler seul à seul avec le MJ de temps à autre.

Mais cela peut donner aux PJ des opportunités d'interprétation qu'ils n'auraient pas eues en faisant tout chacun de leur côté. Et surtout, ça évite au MJ un surcroît de travail tout en lui donnant une source d'inspiration bien pratique : il n'a plus qu'à concevoir l'introduction de sa campagne en étant certain que les

PJ viendront ensemble ou pas du tout, sans se préoccuper d'avoir à les mettre en contact.

Ce miracle ne s'accomplira pas seul : il vous faut organiser la séance et encourager les initiatives. Mais ça vaut le coup !

Dans un prochain article, je vous parlerai plus avant d'une méthode universellement reconnue comme multi-usages et pratique pour la scène d'introduction. En attendant, bon jeu !

ELRO



CRÉATION D'UN GROUPE

Dans une partie de jeux de rôle habituelle, le meneur fait jouer un scénario à un groupe de joueurs qui incarne un groupe de personnages. Par moment ce groupe de PJ ne fonctionne pas, d'autre fois le groupe existe et permet de raconter une histoire.

POURQUOI LES PJ FORMENT-ILS UN GROUPE ?

C'EST UNE QUESTION ESSENTIELLE À SE POSER.

Pour **les jeux à missions**, la réponse est toute trouvée. Les PJ appartiennent à une **organisation**, qui leur confie des **missions**, qui lutte contre des **ennemis**, pour faire progresser une **cause**. Ils répondent à une **hiérarchie**, qui leur donne des **ressources**.

Certains jeux imposent ce canevas : si on est flic, on appartient forcément à la police qui nous confie des enquêtes. Cette structure est très confortable. Elle permet de lancer facilement les personnages dans le scénario. Elle permet aussi de gérer le départ, l'arrivée ou l'absence de joueurs. Le personnage est muté ou

promu pour un départ ou une arrivée. Il est en vacances, sur une autre affaire ou en formation si le joueur est absent, ce qui permet de le faire intervenir si le personnage est indispensable, pour un passage du scénario.

Ce modèle est tellement confortable que l'on peut l'utiliser dans un jeu où il n'est pas obligatoire.

L'organisation à laquelle appartiennent les PJ dépend souvent de l'état, de la collectivité ou du souverain : police, armée, services secrets. On peut tout aussi bien penser à une organisation moins officielle et moins connue : une société secrète, une université, un groupuscule politique, un clan, un village, la mafia ou une société commerciale. Les PJ peuvent ne pas faire partie de cette organisation dès le premier scénario, mais y entrer ultérieurement.

Si on considère les protagonistes de Star Wars, ils ne font pas partie de la rébellion dès le début, mais ils y entrent rapidement.

Les personnages ne sont pas obligés d'appartenir à une organisation pour former un groupe. Sur les six critères cités précédemment, il suffit souvent de n'en avoir qu'un ou deux pour créer un groupe uni. Si vous voulez que vos PJ rentrent dans une organi-



sation, ils devront déjà au moins partager un de ses liens.

le **passé** : les personnages se connaissent déjà, ils ont fait des choses ensemble. Ce vécu peut très bien être totalement déconnecté de la campagne. Il est préférable que le meneur choisisse cet élément commun et impose aux joueurs de l'inclure dans leur passé.

Par exemple, les PJ ont été tous à Harvard en 1988. Le meneur veut un groupe intellectuel et aisé. Bob tient à jouer son vétéran de la guerre du Golfe. C'est au joueur de s'insérer dans le groupe. En 1988, la petite copine de Bob, Sandy était en première année de psycho. Bob qui était cuisinier allait souvent la voir, il est devenu très potes avec

les autres PJ, ils se sont pris quelques cuites monumentales et se sont souvent soutenus.

la **hiérarchie** : les PJ sont tous liés à une même personne à l'origine des scénarios et de gratifications. Ces gratifications ne sont pas forcément financières. Ce personnage peut apporter un paiement financier, une protection, l'accès à un certain pouvoir ou à la connaissance. Cela peut être une gratification morale ou une obligation sociale. Ce personnage peut être un PJ. Certains PJ peuvent ne pas être liés à lui directement mais à un autre PJ qui lui est lié. Attention, il faut impérativement que les joueurs aient confiance dans ce supérieur.



Dans Pendragon c'est le suzerain des joueurs. Dans Te Deum pour un massacre, on propose au meneur que les PJ appartiennent à la clientèle de Baron de Sanceny : ils le servent et lui utilise son influence pour leur accorder poste, faveurs, contrats, fortune ...

la **mission** : les PJ sont recrutés pour effectuer une mission ensemble. Cette mission étant généralement le scénario lui-même, mais pas forcément. Cette technique ne fonctionne qu'une fois : le groupe ne dure que le temps de la mission. Il faut ensuite que l'équipe existe en elle-même : on ne va pas recruter la même équipe pour une mission sans aucun lien. On peut réunir les même personnes en passant par le même employeur ou le même recruteur et là on passe comme liant une personne. Si on veut conserver ce liant, il faut une mission de longue durée : les PJ sont les vampires d'une ville chargé de surveiller la presse, la police ou de fournir les vampires en sang ou en capitaux...

C'est le lien dans Shadowrun, un donneur d'ordre : Mister Johnson recrute une équipe pour une mission. Une fois celle-ci fini, c'est aux PJ de faire que cette équipe soit opérationnelle pour proposer ses services à un autre donneur d'ordres.

les PJ peuvent lutter contre le même **ennemi** : des créatures surnaturels

hostiles à l'humanité, un complot liberticide pour contrôler le monde, le Mal, le système, la nature hostile. Pour que le groupe dure, il faut que l'ennemi dure aussi et que les personnages. Pour que ce liant fonctionne, il faut que l'ennemi soit vraiment perçu comme une menace.

On pense aux horreurs tentaculaires de Lovecraft

Les PJ peuvent partager une **ressource** : un lieu, ce sont les vampires d'un même quartier, les habitants d'un même village, les mages d'une même alliance, les actionnaires ou associés d'une entreprise, les scientifiques d'un laboratoire ; un véhicule : ils forment l'équipage d'un vaisseau ou d'un bateau ou ils partagent autre choses : un secret. Ce n'est pas un liant suffisant pour faire un groupe mais par contre c'est un liant utile pour consolider un groupe déjà existant.

Certains jeux vont chiffrer cette ressource et la mettre au centre du groupe. C'est l'Alliance dans Ars Magica - un lieu qui tient de la ferme fortifiée et du laboratoire de recherche- ou de l'équipage de Pavillon noir. Avec cette ressource ces jeux proposent souvent une cause, ce qui en fait un excellent outil pour créer le groupe, surtout si l'exploitation de cette ressource dépend des talents de PJ.

la PJ peuvent avoir la même **cause** :



WWW.SANS-DETOUR.COM

BRIGADE CHIMÉRIQUE

BRIGADE CHIMÉRIQUE

Aux Confins du Merveilleux Scientifique



AUX CONFINES DU MERVEILLEUX SCIENTIFIQUE EST UN RECUEIL D'AIDES DE JEU, DE NOUVELLES ET DE SCÉNARIOS INDÉPENDANTS PERMETTANT DE TRAVERSER LES ANNÉES 1930 SUPERSCIENTIFIQUES ! CES TEXTES RESPECTENT LA DÉLICATE FORMULE DU RADIUMPUK : S'Y MÉLÈNT AINSI L'HISTOIRE, LA LITTÉRATURE FEUILLETONESQUE, LA CULTURE POPULAIRE, LES SURHOMMES, LA POLITIQUE INTERNATIONALE ET, LA SCIENCE-FICTION D'ANTAN.

144 PAGES • 29 €



BRIGADE CHIMÉRIQUE

L'ENCYCLOPÉDIE

256 PAGES • COUVERTURE CARTONNÉE
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 36 €

BRIGADE CHIMÉRIQUE

L'ÉCRAN DE JEU

ÉCRAN 3 VOILETS CARTONNÉ
LIVRET DE 20 PAGES
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 20 €



WWW.SANS-DETOUR.COM





faire triompher la justice, la liberté, la vérité ; acquérir la connaissance, la gloire, le pouvoir... C'est un excellent moyen de réunir les personnages mais il faut que les joueurs connaissent et approuvent cette cause. Il ne faut pas forcer les joueurs à adhérer à cette cause, sinon ils se désintéresseront de la campagne.

LIENS MULTIPLES

Pour exister le groupe a besoin d'un seul de ces liens. Pour renforcer ce lien, il est souvent préférable d'en rajouter un second. Les personnages peuvent mettre en avant un lien ou l'autre, certains peuvent même se passer d'un de ces liens.

SE PASSER D'UN GROUPE

C'est tout à fait possible, mais cela implique de nombreux apartés. Pour le début de la campagne, ça se passe bien, pendant que le meneur prend un personnage à part, les autres qui se sont déjà rencontrés jouent leurs rôles et font connaissance en cherchant leurs marques. En fin de campagne, si le groupe a explosé comme épilogue pendant qu'un joueur fait ses petits arrangements dans son coin, d'autres se mettent d'accord pour partager la gloire, le pouvoir... Ambre propose de faire une campagne uniquement sur ce mode : la course au trône. On préfère uti-



liser ce mode, si l'on peut combler les temps morts, qu'on a l'intention de jouer des séances juste entre un joueur et le MJ ou si l'on peut carrément se passer de MJ. Il marche bien dans les murder marty ou dans le Play by Mail.

LIENS PERSONNELS

Pour créer une dynamique dans le groupe, il est important que les PJ aient des liens entre eux. Ces liens peuvent se faire en jeu, sans que le meneur n'intervienne. Un PJ peut devenir le mentor d'un autre, son époux, son débiteur, son amant ou son complémentaire. Deux personnages peuvent aussi être rivaux, attention que cette rivalité soit une saine émulation et ne devienne pas un conflit ouvert. Des liens de ce genre peuvent exister dès le début. Si un personnage est au service d'un autre, comme garde du corps, secrétaire, conseiller ; ou s'il est de la même famille, frère, parent, il faut l'avoir prévus avant. On peut aussi avoir des points communs : même patrie, même passé, même religion, même passion. Ces liens ne sont pas forcément symétriques, il peut arriver qu'un PJ attache une grande importance à la famille alors que son frère s'en contre-fiche. On créera des liens personnels d'autant plus fort que les liens au groupe sont faibles. On pourra même

se passer de lien au groupe pour un personnage très lié à un autre. *C-6PO n'est pas un rebelle, il n'a pas plus de conscience politique qu'une raie asthmatique. Par contre il est totalement dévoué à Luke.* Si un joueur a tendance à jouer trop personnel, de faire de la rétention d'information, on lui donnera d'autant plus de liens personnels.

De nombreuses séries vont transformer un adversaire en membre du groupe, c'est le cas d'un adversaire sur deux dans la série Dragon Ball, de Bulrog dans la quête de l'oiseau du temps, le Rais Kader dans de capes et de crocs ou Spike dans Buffy contre les vampires . Dans le jeux de rôle, ça ne marche pas. On peut par contre très bien utiliser le mécanisme inverse : un ancien PJ devenant le grand méchant : le joueur abandonne la campagne, son personnage se retire de l'intrigue et quelques mois plus tard, il réapparaît parmi les opposants.

ESPACE DE LIBERTÉ

Les deux liens précédents permettent au groupe d'exister, de lui donner une cohésion une raison d'être. L'un de ces deux liens peut ne pas exister pour un personnage, celui-ci fera quand même parti du groupe. Cer-



tains meneurs pensent qu'il est bien que chaque joueur ai son intrigue personnel. Sans aller dans jusqu'à un scénario dans le scénario, c'est bien que le personnage ai un domaine à lui. Ce «jardin secret» permet d'impliquer le joueur et d'influer directement sur le personnage. Dans le cas de personnages rivaux, il faut que chacun des deux personnages ait un aspect de sa spécialité dans laquelle il surpasse l'autre. si vous avez deux guerrier, l'un est un duelliste qui gagnera dans un combat ritualisé, l'autre est un combattant plus rustique capable d'improviser et de tirer profil de n'importe quel situation un peu confuse.

LE GROUPE DANS SA GLOBALITÉ

Avec ces conseils, on devrait disposer d'un groupe qui à une personnalité, un passé et des objectifs. Il faut se poser la question quelles sont ses capacités et quelles capacité veut ont qu'il ai. Ces capacités dépendent de celle des membres du groupe. Normalement l'ensemble du groupe devrait avoir un score correct pour presque chacune des compétences du jeux. Il y aura probablement quelques manques. Le meneur regardera les talents qui ne sont pas possédé par tout le monde et qui peuvent à un moment où à un autre manquer. Si certains sont anecdotiques,

d'autres peuvent être gênant, jusqu'à compromettre certains scénarios. Le meneur devra probablement adapter ses scénarios à ses PJ, il ne s'agit pas d'envoyer quatre hobbits naïfs et plus porté sur les plaisirs de la table que sur le combat aller dans un royaume maléfique pour sauver le monde. Il arrive qu'il manque au groupe un personnage observateur qui remarquera les indices indispensables, d'un mécène pour équiper ce monde, d'un pilote ou d'un médecin. Il peut être intéressant d'ajouter au groupe le PNJ idoine ou de rajouter la compétence à un PJ.

Le groupe ne se résume pas forcément à l'ensemble des PJ. Il doit, à terme, les incorporer tous mais il peut très bien contenir d'autre personnages. Ces PNJ dans le groupe ne doivent pas être trop nombreux, il doit y en être moins que de PJ. ils peuvent apporter des compétences manquantes, booster un aspect du groupe, apporter des conseils et



de la vie. Ces PNJ peuvent être des personnages importants, mais ne doivent pas résoudre le scénario à la place de PJ. C'est très frustrant pour les joueurs de jouer avec le PNJ qui sait tout et peut tout faire mieux que les PJ. Mieux vaut en faire des personnages un peu ridicules, mais qui les sortiront d'affaire le moment venu.

Exemple d'un groupe : Star Wars. Les joueurs ont créé chacun de leur côté leur personnage. Nous avons Luke, un jeune Jedi ; Han Solo, un contrebandier ; C-6PO un droïde de protocole, le joueur s'intéresse peu au scénario mais aime incarner des personnages loufoques et Leia une politicienne. Le meneur veut une campagne orientée action, avec deux non-combattants, ce n'est pas tout à fait cela. Il décide donc de rajouter du bourrin. Il veut aussi que le groupe soit calé au niveau technique, informatique et navigation. Ça fait deux ou trois personnages. Deux personnages ils seraient nettement plus puissants que les PJ, trois PNJ à interpréter ça fait beaucoup. Le meneur a une idée géniale : ils ne savent pas parler, ils n'ont pas de corde vocales, ils sont obligés de s'exprimer par muuummmu et tibididibipit. Même muet, le personnage servant de la logistique est plus puissant que les PJ, on va donc le réduire encore plus, il n'a pas de mains ni de jambes, il se déplace avec des chenilles. Chewbacca et R2D2



sont créés. Le troisième PNJ lui parle. Il va servir de liant à ce groupe. Il est déjà le propriétaire de C-6PO et de R2D2. Il devient rapidement le mentor de Luke et l'employeur de Han. Pour lier un peu tout ça, il fait de C-6PO et de R2D2 des amis, et de Chewbacca le second de Han. Second scénario, On introduit le personnage de Leia, elle couche avec Han et est la sœur de Luke. Le groupe rejoint la rébellion. Le groupe appartient à une organisation, a des ennemis et un but communs, ils ont des relations fortes entre eux. Le personnage central du groupe, Obi-Wan, est de trop : il a un rôle de leader qui bride les joueurs, on lui offre donc une belle mort.

NICOLAS SWIATHOWSKI AKA CCCP



ET SI ON S'Y METTAIT À PLUSIEURS, ÇA NE MARCHERAIT PAS MIEUX ?

Certaines actions se réalisent à plusieurs, un personnage en aidant un autre, afin que celui-ci obtienne de meilleurs résultats. La détermination de la réussite, de l'échec ou de la qualité de l'action passe par un test, dont les modalités dépendent du jeu que vous utilisez. Celui-ci vous explique quand, comment et pourquoi faire un test ; en revanche, il est probable qu'il n'explique pas ce qu'il se passe si plusieurs personnages s'associent pour mener une action.

Il est aussi peu probable que votre jeu de rôle ne propose pas comment gérer des actions impliquant plusieurs personnes. Souvent les PJ sont intégrés à la société et y assument des responsabilités (nobles, chevaliers, samourais, héros, créatures surnaturelles, ...). Ils ont les moyens d'entreprendre des actions d'envergure, mais ne le font pas faute d'outils.

Cet article propose quelques règles pour gérer ce genre de situations.
Aider un personnage
Quand un test implique plusieurs in-

tervenants, il convient de distinguer un acteur principal et les personnes qui l'aident.

SECONDER

Une personne qui seconde l'acteur principal, vérifie ce qu'il fait. Elle le relit, refait ses calculs. Mais surtout elle se tient prête à le remplacer, elle est là pour corriger ses erreurs. Elle fait le même test que l'acteur principal. Si son résultat est meilleur que celui de l'acteur principal, on peut prendre ce résultat.

Exemple 1 : deux PJ suivent une piste. Le premier à le nez rivé sur les traces, l'autre le suit quelques mètres en arrière. Mais chacun examine les traces, écoute s'il y a un bruit, regarde s'il y a des branches cassées... Chacun fait son test et pour savoir s'il arrive à suivre la piste. Si l'un des deux réussit la piste est suivie.

Exemple 2 : trois PJ sont devant une porte verrouillée, ils décident de la crocheter. Le premier sort ses outils, et les deux autres le regardent. Chacun fait un test, si le crocheteur réussit, la porte est ouverte. S'il échoue, mais que l'un de ceux qui le seconde réussit, il voit l'erreur de son collègue, la lui indique et lui donne le conseil judicieux lui permettant de réussir à déverrouiller cette serrure.



Réussites et échecs extraordinaires
Certains conseils sont forts mauvais et les écouter, embrouillent plus l'esprit qu'ils ne l'éclairent. Si le second fait un très mauvais résultat et que l'acteur principal l'écoute, cela amoindrira son résultat.

ASSISTER

L'acteur principal peut déléguer une partie de ses tâches à un assistant pour qu'il l'aide à réaliser son projet. L'assistant effectue un test, dont les modalités dépendent de la nature de l'aide, et s'il réussit, donne un bonus au test de l'acteur principal. La nature du bonus dépend du jeu.

On peut déléguer des tâches subalternes, les plus faciles, afin de permettre à l'acteur principal de se concentrer sur le cœur du problème. Dans ce cas, l'assistant effectue un test sur les mêmes caractéristiques

/ talents / compétences / aptitudes que l'acteur principal, le test sera cependant plus facile.

Exemple 1: deux PJ sont de garde. L'un confie à l'autre la surveillance d'une zone assez simple. Ce qui lui permet de se concentrer sur la zone la plus difficile à observer.

Exemple 2 un personnage veut déjouer la vigilance de deux gardes. Il demande à son ami de faire une diversion ; celui-ci va jouer le mec bourré (grand classique) qui demande du feu aux sentinelles. Le premier personnage effectuera un test de discrétion, le second un test de comédie.

EFFETS

Si le test de l'assistant est une réussite, il donne un bonus au test de l'acteur principal. Si c'est un échec, il peut donner un malus au test de l'acteur



principal, cela dépendra de la nature de l'assistance : une diversion ratée ne gêne pas la tentative d'infiltration ; par contre une mauvaise analyse de la situation peut compliquer la résolution du problème.

PLUSIEURS ASSISTANTS

Pour ne pas déséquilibrer le jeu, on ne peut avoir qu'un seul assistant. Par contre, cet assistant peut disposer lui-même de second et d'assistant.

Exemple :

Les PJ veulent convaincre une assemblée qu'elle doit les aider.

L'acteur principal (le PJ 1) effectuer un test d'éloquence. Mais pour l'aider, il va demander au PJ 2 de lui écrire un discours. Ce PJ 2 effectue un test de littérature, mais pour faire un discours pertinent, il a besoin que les PJ 3 et 4 fassent quelques recherches. Le PJ 3 fera un test de bibliothèque et le PJ 4 le seconde. Pendant ce temps, le PJ 5 relit le discours du PJ 2 : il le seconde. De cette manière, pour un test d'éloquence, on mobilise un groupe entier de joueurs.

ENTREPRISE D'ENVERGURE

Ce système d'assistance et de vérification est adapté pour des tâches de taille humaine : fabriquer un ra-deau, convaincre une personne... Pour des tâches de grande envergure - construire un bateau de ligne,

convaincre une région de se rebeller - il faudra forcément être nombreux, avec une structure hiérarchique.

ON DISTINGUE CINQ

INTERVENANTS, DANS

L'ORDRE HIÉRARCHIQUE :

- l'**ordonnateur** analyse la situation, décide de ce qu'il faut faire, suit l'avancement de l'action et réajuste ses directives ;
- le **directeur** dirige l'action, transmet les ordres, répartit les tâches ;
- le **meilleur ouvrier** se charge des tâches les plus ardues ;
- les **bons ouvriers** font le gros du travail ;
- les **larbins** s'occupent des tâches ingrates.

OUVRIERS

Les bons ouvriers et les larbins sont des profils génériques : un même personnage pourra être un lardin pour une entreprise sociale et un bon ouvrier pour une tâche industrielle. Les larbins constituent un peu plus de la majorité du groupe. Ce sont des ouvriers moins compétents que les bons ouvriers à qui l'on confie les tâches annexes et les tâches simples. Le meilleur ouvrier est aussi, dans une certaine mesure, un profil générique.



rique puisqu'il change en fonction de l'entreprise.

TESTS

Chacun effectue un test

L'ordonnateur effectue un test sur une compétence théorique.

Le directeur effectue un test sur une compétence sociale ou, plus rarement sur une compétence de métier.

Le meilleur ouvrier effectue un test dépendant directement de l'action ; ce test implique une compétence différente de celle du penseur ou de directeur.

On fera aussi un seul test générique pour l'ensemble des bons ouvriers et un autre pour l'ensemble des larbins.

RÉSULTAT

Ces cinq tests donnent cinq résultats. On les classe et on n'utilise que deux résultats : le second et le quatrième. L'un d'eux indique l'aboutissement, l'autre la réalisation.

L'ABOUTISSEMENT

C'est le résultat final : est que le bateau a pu être construit ? Est-il bien fait ?

Est-ce que le peuple se range derrière les PJ ? Est-ce qu'il se révolte ?

LA RÉALISATION

A quel prix a-t-on obtenu cet aboutissement ? Les délais ont-ils été

tenus ? Le budget a-t-il explosé ? A-t-on été reconnu ? Y a-t-il eu des pertes ? Lors de cette opération, des conflits humains ont-ils provoqués la défection de certains membres ?

RÉPARTITION

S'il réussit son action, c'est l'ordonnateur qui choisit quel résultat sert pour l'aboutissement et lequel sert pour la réalisation. En cas d'échec de la part de l'ordonnateur et de réussite du directeur, c'est ce dernier qui choisit la répartition. Si l'ordonnateur et le directeur ont échoué tous les deux, la répartition revient au premier ouvrier, aux bons ouvriers ou aux larbins en dernier ressort.

Exemple

Les PJ sont à bord d'un bateau et veulent regagner Londres le plus vite possible. L'ordonnateur fait un test d'astronomie : échec ; directeur : bonne réussite ; meilleur ouvrier excellent réussite ; bons ouvriers : réussite ; larbins : échec. On a donc, classés par ordre de qualité croissant, échec, échec, réussite, bonne réussite et excellente réussite. On conserve le deuxième et le quatrième résultat : échec et bonne réussite. Comme l'ordonnateur n'a pas réussi son test, c'est au directeur, qui a réussi, de choisir entre les deux possibilités :

- la réalisation est un échec et l'aboutissement une bonne réussite. Par



exemple, on arrive rapidement à bon port mais les conditions de voyages ont été mauvaises ; le bateau est abîmé, une partie de la cargaison a été perdue, un homme est passé par-dessus bord ce qui entraîne la défection de plusieurs autres ;

- la réalisation est une bonne réussite et l'aboutissement un échec. Par exemple, le bateau arrive on ne sait où, mais il arrive bien et la cohésion et le moral de l'équipage se trouvent renforcés d'avoir vaincu cette difficulté.

AUTRES POSTES

S'il n'y a que ces cinq niveaux, il est tout à fait possible que l'ordonnateur et le directeur soient assistés et secondés. Dans un groupe complexe, ce sera presque toujours le cas. Parfois le meilleur ouvrier est lui aussi aidé.

S'imposer à un groupe

Si l'ordonnateur, le directeur et le meilleur ouvrier sont légitimes dans leurs postes, cela se passe bien. Sinon il faut s'imposer. Pour le directeur et le meilleur ouvrier, ils seront jugés sur pièce. En dirigeant et en œuvrant, ils montrent ce qu'ils savent faire et qu'ils sont bien à leur place. S'ils viennent d'être nommés, surtout dans des conditions peu claires, ils peuvent avoir un malus sur leur test. Cette pénalité disparaîtra rapidement s'ils se montrent à la hauteur de leur tâches. Pour l'ordonnateur, la tâche est plus

compliquée. Il doit s'imposer comme chef légitime, il doit convaincre ses subalternes qu'il faut lui obéir. Cela prendra du temps et nombreux tests sociaux avant d'être accepté comme chef. Il peut être assisté ou secondé par le directeur, à condition que celui-ci le veuille bien. En effet, le directeur a les compétences pour l'aider - ses tests se font pratiquement toujours sur des compétences sociales - , il est donc le plus indiqué, pour légitimer un chef, ou pour le faire chuter. Il est aussi très souvent capable d'acquérir ce poste, mais comme les compétences nécessaires à acquérir le pouvoir ne sont pas celles nécessaires pour l'exercer, il risque fort de se trouver ensuite comme un chat ayant grimpé sur un arbre et incapable d'en descendre : seul, perdu et sans espoir de retour.

NOMBRE DE PERSONNES

Certaines tâches nécessitent un certain nombre de personnes, être plus nombreux n'apporte pas forcément grand chose, être moins nombreux se révèle problématique. Pour diriger une chaloupe, pas besoin d'être une trentaine, même chose pour construire une maison...

SOUS-EFFECTIF

Si le groupe est moins nombreux que ce qui est nécessaire, l'ordonnateur,



les bons ouvriers et les larbins reçoivent un malus lors de leur test. Plus il manque d'individus, plus ce malus est grand.

SUR-EFFECTIF

Au contraire, si le nombre de personnes dans cette entreprise est plus

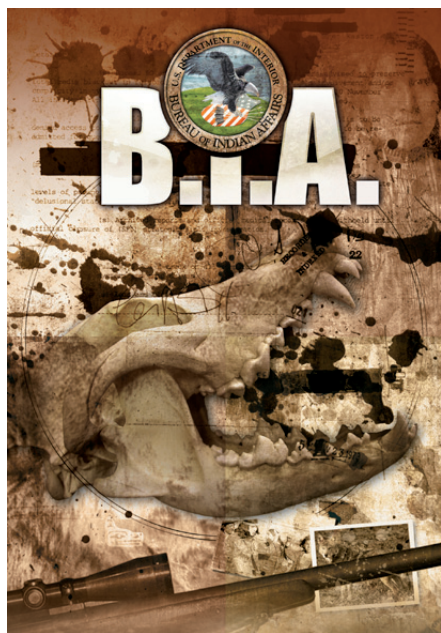
important que nécessaire, cela complique la tâche de l'ordonnateur et du directeur. Si la présence de ces personnes peut être utile au groupe, cela facilite la tâche des bons ouvriers et des larbins.

NICOLAS SWIATHOWSKI AKA CCCP

QUELQUES EXEMPLES

Concrètement qu'utilise-t-on ? Quelles sont les conséquences d'un aboutissement réussi, très réussi. A quoi s'expose-t-on en cas de réalisation médiocre, voire franchement mauvaise ?

Action	Ordonnateur	Directeur	Meilleur ouvrier	Bons ouvriers	Larbins
Construire un bâtiment	architecture	commandement	maçonnerie	maçonnerie	force
Faire un trajet par la mer	astronomie	commandement	navigation	navigation	force (pour un navire à rame) ou navigation
Récolter des informations	politique, ou philosophie	convaincre	empathie	empathie	empathie
Recruter	philosophie	empathie	convaincre	convaincre	éloquence
Former	sociologie	empathie	compétence à enseigner	enseigner	compétence à enseigner
Organiser une traque	stratégie	commandement	chasse	chasse	athlétisme
Préparer une embuscade	tactique	commandement	discrétion	discrétion	athlétisme



LES LÉGENDES TSIMSHIANES



LE CONSEIL DES ANIMAUX

Il y a bien des lunes, alors que les Tsimshians vivaient en haut du Skeena au sein du village des Prairies, ils étaient considérés comme les hommes les plus forts et les plus habiles qu'on pouvait rencontrer. Ils connaissaient tous les secrets de la chasse et le gibier ne manquait jamais. Pendant toute l'année, les Tsimshians partaient à la chasse et revenaient les bras chargés. Tous les animaux connaissaient les Tsimshians et les craignaient.

Las de cette situation, le grand Grizzly décida d'inviter tous les grands animaux dans sa tanière afin de discuter de la situation. « Un terrible fléau s'est abattu sur nous. Les chasseurs sont partout et nous traquent jusque dans nos tanières, leur annonça t-il. Je vous propose de demander au grand esprit de nous amener un hiver bien plus froid, ce qui obligera les chasseurs à rester dans leurs maisons et nous dans nos tanières ». Cette idée reçut l'assentiment de tous les grands animaux. Le grand Loup ajouta : « Invitons tous les petits animaux : le porc-épic le castor, le raton-laveur, la martre, le vison et même les souris et les insectes. Plus



nous serons nombreux plus nous serons forts ! »

Le jour suivant, les grands animaux se rassemblèrent dans la grande prairie afin d'accueillir les petits animaux. Une fois tous les animaux présents, les grands d'un côté, les petits de l'autre, on remarqua que même le jaguar la panthère, l'ours noir, le loup, le wapiti, le renne et le carcajou étaient là.

Le grand Grizzly prit alors la parole. « Mes frères, dit-il, vous savez tous à quel point les chasseurs ne nous laissent aucun répit, que ce soit dans les plaines ou dans les collines. Ils nous chassent en tout lieu et en tout temps, jusque dans nos refuges. C'est pourquoi les grands animaux ont accepté de demander des hivers plus rudes afin de nous offrir un moment de répit. Êtes-vous avec nous ? »

La panthère étira ses babines en un sourire : « Je soutiens la décision de ce conseil des sages en mon nom ainsi qu'en celui de tous les grands animaux. ». Grizzly se tourna vers les petits : « Êtes-vous avec nous ? ». Les petits animaux hésitèrent tout d'abord. Après de longues minutes de silence, le porc-épic se leva et prit la parole : « Mes frères, j'aimerais vous faire part de ma réponse.

Votre idée est très bonne mais elle ne prend pas en compte que nous, petits animaux, n'avons pas autant de fourrure que vous. Regardez les insectes, ils n'ont même pas de fourrure du



tout ! Qu'est-ce qui va les garder au chaud durant tout l'hiver ? De plus, comment allons-nous trouver de la nourriture si les hivers deviennent bien plus froids ? En conséquence, je déclare ne pas accepter les hivers



plus froids. » Il se rassit dans l'étonnement général.

Le grand Grizzly fut mécontent de cette réponse. Il déclara qu'il ne fallait pas prendre en compte ce que porc-épic avait dit et relança les autres animaux : « Vous êtes d'accord, n'est-ce pas ? Nous avons absolument besoin de ce froid pour nous protéger des chasseurs pendant une partie de l'année ! ». Les autres grands animaux acquiescèrent et déclarèrent ne pas accepter le raisonnement de porc-épic.

Celui-ci prit à nouveau la parole, ne pouvant supporter de voir les grands animaux s'enfoncer dans l'erreur. « Écoutez moi tous, déclara t-il, quand le grand froid s'abattra, comment allez-vous vous nourrir ? Quand le gel aura durci les racines et fait disparaître les plantes de la prairie, comment allez-vous donner à manger à vos enfants ? Où trouver de la nourriture ? Vous, les grands animaux de la montagne, là où le froid sera en-



core plus dur, comment allez-vous tenir jusqu'au printemps ou l'été ? Nous les petits animaux, nous survivrons car nous nous nourrissons de l'écorce des arbres, nous mangeons la sève des arbres et les insectes peuvent chercher leur nourriture directement dans la terre. »

Après avoir dit ces mots, de rage, porc-épic s'arracha le pouce et l'avalala. « Vous en serez réduit à vous dévorer vous-même ! » Il se rassit plein de colère, perdant définitivement le pouce de sa patte.

Les grands animaux furent impressionnés par la réaction du porc-épic. Un nouveau silence tomba sur l'assemblée et ce fut finalement le grand Grizzly qui prit la parole : « Ce qu'a dit porc-épic est malheureusement vrai ». Les grands animaux choisirent porc-épic comme le plus sage des leurs et comme le représentant des petits animaux. Ensemble, les animaux réfléchirent à une autre solution. Ils convinrent que l'hiver devait rester comme il était déjà. Ni plus froid, ni plus chaud. Par contre, les animaux devraient s'organiser différemment pour les mois d'hiver et ceux d'été.

Porc-épic reprit, plein de sagesse : « En hiver, il y aura la neige et la glace. Au printemps, ce seront les



averses et les plantes redeviendront vertes. À l'automne, les feuilles tomberont, il va pleuvoir, et les rivières et les ruisseaux vont déborder. Alors, les animaux, petits et grands, y compris ceux qui rampent sur la terre, iront se réfugier dans leur tanière pour se cacher pendant les six mois d'hiver. » Les animaux acceptèrent ce fait et rentrèrent heureux dans leurs foyers.

Depuis ce jour, les animaux sauvages prennent leurs quartiers d'hiver bien cachés dans leur tanière. Seul porc-épic ne dort pas durant l'hiver car il préfère visiter ses voisins et vérifier que tout va bien.

Un printemps, le grand Grizzly fut retrouvé mort dans sa caverne. Tous les animaux soupçonnèrent le porc-épic d'avoir profité de l'hiver pour se venger de celui qui l'avait humilié et, depuis lors, tous les animaux craignent le porc-épic.

T Comment utiliser le mythe ?

Le mythe du porc-épic peut être visualisé durant une transe shamanique afin d'utiliser l'allégorie sur les idées qui paraissent bonnes à première vue mais peuvent se révéler calamiteuses par la suite. Il est également possible de reprendre le différent du grizzly vis-à-vis du porc-épic pour illustrer la vengeance d'un être



plus faible face à un ennemi bien plus puissant.

ARTIC GOLD RUSH

Depuis plusieurs mois déjà, des investisseurs russes ont commencé à investir dans les infrastructures de la réserve d'Annette Island.

Cela a commencé par une mise en valeur des industries locales pour ensuite étendre leurs activités vers la construction d'un complexe hôtelier de luxe. La volonté d'Igor Kimichenko, le représentant des investisseurs, est de construire un lieu de repos isolé du monde mais possédant les degrés de confort les plus modernes. Par ailleurs, il est en contact avec le service des casinos et maisons de jeux afin de faire accepter son projet de casino attendant à l'hôtel.

Dans ce tableau idyllique, la disparition inexpliquée d'une journaliste tsimshiane locale fait désordre et



c'est le BIA qui a été mandaté pour enquêter.

Il est fort probable que les agents finissent par découvrir que Kimichenko est un homme de paille pour la mafia russe de l'est de la Russie. Le projet d'hôtel et de casino a surtout pour but de blanchir massivement de l'argent sale et d'offrir une tête de pont américaine aux activités des capitaux qu'il représente. Tania Shoe, la journaliste disparue, a été abattue alors qu'elle tentait de pénétrer dans les bureaux de Kimichenko. Malheureusement pour lui, ses hommes n'ont pu cacher le corps bien loin et il se trouve enseveli sous quelques mètres de terre sur le site de construction de l'hôtel, facilement accessible.

LA VORACITÉ DE CORBEAU

Il y a bien longtemps, le monde était encore couvert de ténèbres et tous les animaux et les hommes vivaient dans une ville tout à la pointe sud des Îles de la Reine Charlotte. Cette ville était appelée Kungalas par ses habitants. Parmi eux, il y avait un chef, marié à la plus belle des femmes, et que la nature avait doté d'un fils qui était l'objet de l'amour sans bornes de ses parents. Pour preuve de cet amour, son père lui avait construit un lit au-

dessus de celui de ses parents, bien protégé au fond de leur maison, loin de tout danger. Le chef et sa femme prenaient grand soin de leur enfant et il devint rapidement un jeune homme vigoureux.

Alors qu'il était en pleine santé, il tomba subitement très malade. Sa maladie fut si grave et si virulente qu'il succomba en quelques jours, au grand désespoir de ses parents bien-aimés. Fou de chagrin, le chef rassembla sa tribu ainsi que tous les animaux des environs et leur ordonna d'éviscérer son fils afin qu'il puisse conserver sa dépouille.

Les boyaux furent brûlés à l'arrière de la maison du chef et le corps fut placé sur le lit qu'il avait construit au-dessus du sien. Tous les matins, le chef et sa femme pleuraient devant le corps de leur fils, accompagnés par toute la tribu.

Un matin, alors que le soleil n'était pas encore apparu, la femme du chef alla pleurer son fils disparu comme à son habitude. Alors qu'elle s'attendait à voir la dépouille, elle vit un enfant dans le lit. Ce petit être était entouré d'un halo de lumière si vive qu'elle semblait issue du soleil lui-même. Emportée par la joie, elle réveilla son mari pour lui annoncer la renaissance de leur fils, revenu d'entre les morts.



Le chef n'en crut pas ses oreilles et regarda dans le lit. Tout d'abord méfiant il demanda à son fils s'il s'agissait bien lui. Le garçon acquiesça et affirma: «Oui, c'est moi». Cet instant transporta les deux parents dans le plus parfait bonheur.

Alors que la tribu venait rendre hommage à la dépouille, comme chaque matin, elle découvrit avec surprise le garçon baigné de lumière. Une fois toute la tribu rassemblée, il leur tint ce discours : « Corbeau était fatigué et irrité de tous vos pleurs. Il ne pouvait en supporter d'avantage et m'a donc envoyé ici pour sécher vos larmes ». La foule hurla de joie à l'idée que le fils du chef soit de retour parmi les siens et ses parents pleurèrent à nouveau, de joie cette fois-ci.

L'enfant de feu ne mangeait que très peu. En fait, personne ne se souvenait de l'avoir vu manger quoi que ce soit depuis sa résurrection. Tout au plus avait-il accepté de siroter un peu de graisse mais sans l'avaler. Le chef ordonna à deux de ses serviteurs, un couple, de s'occuper de son fils. Ils devaient lui apporter à manger tous les jours. Les jours de pêche, le couple amenait de la chair de baleine à l'enfant. Cette viande, une fois grillée, était mangée par le chef et sa femme. Celle-ci décida de proposer

cette viande à son fils ressuscité. L'enfant refusa et, une fois de plus, sortit de la maison sans avoir mangé.

La femme du chef finit par se dire qu'elle ne devait pas nourrir son fils. S'il n'avait pas besoin de nourriture pour survivre, elle se disait que l'obliger à manger pourrait le faire mourir à nouveau. Le jour suivant, son fils partit à nouveau en balade et le chef en profita pour aller voir sa couche. Il fut horrifié de constater que le corps de son fils était toujours étendu sur le lit alors qu'il avait vu sa forme lumineuse quitter la maison. Malgré cela, il ne put s'empêcher d'aimer ce fils revenu des morts, aussi étrange fut-il.

Un jour, les deux serviteurs arrivèrent avec un quartier de viande de baleine et le mirent à cuire. Profitant





de l'absence du chef et de sa femme, ils mangèrent un peu de graisse de l'animal. Le fils du chef les vit et leur demanda pourquoi ils mangeaient quelque chose d'aussi mauvais. Les deux pauvres hères répondirent qu'ils n'avaient pas le choix car, mis à part les croûtes de leurs jambes, ils n'avaient que peu à manger. Étonné, le fils du chef leur demanda s'ils aimaient cela et, comme ils acquiesçaient, il décida de goûter aussi. Le serviteur lui prépara une collation de graisse de baleine et de croûtes humaines que le garçon avala mais qu'il recracha aussitôt.

Le garçon retourna alors au lit jusqu'au retour de ses parents. Une fois arrivés, il leur déclara avoir faim, très faim. Sa mère ordonna à ses serviteurs de servir à son fils les mets les plus nourrissants qu'ils pouvaient trouver. Le garçon dévora tout avec bon appétit mais ne fut pas rassasié. On lui apporta encore et encore plus de nourriture, qu'il avala sans arriver à apaiser sa faim.

Pendant plusieurs jours il ne cessa de manger et bientôt il n'y eut plus un seul fruit à dévorer dans la maison du chef. Le fils du chef commença donc à visiter les différentes maisons du village afin de se nourrir des provisions qui s'y trouvaient. Visiblement,

sa faim, réveillée par l'étrange goût de la chair des serviteurs, ne semblait pas connaître de limite. Arriva l'inévitable et les provisions de tout le village finirent dans son estomac. Le chef n'avait rien fait pour l'en empêcher, partagé entre son amour pour son fils et la honte de le voir piller ainsi ses sujets.

Le chef décida de rassembler la tribu et leur annonça qu'il allait envoyer son fils au loin avant que toute la tribu ne meure de faim. Tous ses sujets furent attristés par le départ de l'enfant lumineux mais soutinrent son choix car leur survie en dépendait. Le chef appela son fils et lui annonça qu'il allait l'envoyer par-delà l'océan, vers un nouveau rivage inconnu.

Il remit à son fils une petite pierre ronde, une couverture à l'effigie de Corbeau et une vessie de lion de mer remplie de tous types de baies. Puis il lui dit : « Quand, en survolant l'océan, tu te sentiras las, lâche cette pierre ronde dans l'eau, et tu pourras t'y reposer. Et quand tu atteindras le continent, disperse ces baies à travers le pays, et aussi ces œufs de saumon dans toutes les rivières et ruisseaux, ainsi que les œufs de truite. Ainsi tu ne manqueras jamais de nourriture dans ce nouveau monde. » Et c'est ainsi qu'il s'en alla. Son père l'appela Géant.



COMMENT UTILISER LE

MYTHE ?

La voracité du corbeau est un mythe reposant sur l'idée que souhaiter une chose ne signifie pas que cette chose ne va pas finalement se révéler un désastre. C'est l'histoire d'espoirs qui se transforment en cauchemars.

REAL ESTATE

Tony Raowe, fils d'un dignitaire local tshimsian, revient dans la réserve après plusieurs années passées dans différents cabinets de conseil à New York. Il est porteur d'un grand projet de mise à disposition de terres pour l'armée américaine en échange de la construction d'une voie rapide qui permettrait de désenclaver la réserve et de faciliter l'acheminement des biens et personnes. Ce projet divise la communauté, entre les partisans d'une approche respectueuse de l'environnement et de l'isolement traditionnel de la tribu et ceux qui défendent une plus grande ouverture et surtout la possibilité de développement économique qui permettrait aux jeunes de vivre et travailler sur la réserve.

Quand le corps de Tony est dé-

couvert dans sa chambre d'hôtel, victime d'une overdose d'héroïne, c'est tout le projet qui semble sur le point de s'effondrer jusqu'à ce qu'un agent toxique non identifié soit repéré dans son sang et que le BIA soit envoyé pour enquêter sur ce suicide bien peu volontaire.

LES LÉGENDES DES

SHOSHONES

LA TRACE BLANCHE À TRAVERS LE CIEL

Nul ne se souvient avec précision à quel moment Wakini, l'ours noir, prit le dessus sur le puissant grizzly Wakinu. Les ours noirs affirment que Wakini se nourrissait du contenu d'une fourmilière quand Wakinu fonça sur lui et plonge à son tour sa griffe dans la fourmilière. Une lutte terrible s'ensuivit, et des touffes de poils gris et blancs volaient dans tous les sens. Wakini était naturellement dans son bon droit car nul animal ne saurait toucher la proie d'un autre.

Wakinu avait donc reçu un juste châtiment, auquel s'ajoutait un second plus terrible peut-être : l'exil. Il devait quitter sa tribu à jamais, tel un guerrier défait. Wakinu eut beau



gémir et se lamenter, les lois étaient parfaitement claires. Et donc il dut partir, pataugeant au travers des cours d'eau qu'il connaissait si bien, jetant un dernier regard aux pinèdes si familières, et disant adieu à la vallée où il avait passé toute sa vie.

La vue brouillée par les larmes, il ne se rendit pas compte qu'il prenait la direction du Pays des Neiges. Soudain il chuta dans une crevasse. S'en extrayant avec peine, il essuya ses yeux et jeta un regard au paysage qui l'environnait. Partout, il était entouré d'une neige à la blancheur parfaite.

« Je vais trouver une piste sous peu », se dit l'ours à lui-même, et il se remit en route. Sous la morsure du vent et les assauts de la neige et de la glace, sa fourrure était devenue totalement blanche.

Mais Wakinu ne se rendit compte de rien, il poursuivit sa route, encore et encore, jusqu'à atteindre une contrée étrange sur laquelle régnait une éternelle nuit de givre. Au loin on pouvait toujours entendre le gémissement du blizzard, mais autour de lui, tout était silencieux. Seul le crissement de ses pas était perceptible.

Au-dessus de lui luisait le ciel nocturne, tandis que non loin de lui, à la

limite entre le Pays des Neiges et les cieux, une large piste immaculée se dressait vers le ciel.

Wakiru s'élança, ses pattes foulant à peine le sol, stupéfait par la piste illuminée. Un saut plus tard, et il se retrouva dans les airs, secouant la neige de son manteau ; léger comme une plume, il s'envola de plus en plus haut dans le ciel.

Et les animaux qui ne dormaient pas cette nuit-là virent à leur grand étonnement une vaste piste blanche qui s'élevait vers le ciel, parcourue par un grizzly gris.

Wakiru avait trouvé la voie des âmes mortes, celle qui mène au pays des chasses éternelles. La seule chose qu'il laissa derrière lui est cette traînée blanche que les visages pâles appellent la voie lactée car ils ne connaissent pas la vérité sur la fin du puissant grizzly.

COMMENT UTILISER LE MYTHE ?

La fin de Wakiru le grand grizzly nous apprend qu'un ennemi, bien que battu, bien qu'il se soit déshonoré, aura toujours sa place dans les cieux s'il accepte son sort et fait face à sa honte. Même si on ne peut pas parler de pardon, il s'agit plus de la fin de la rancœur et de la paix souhaitée pour l'ennemi.

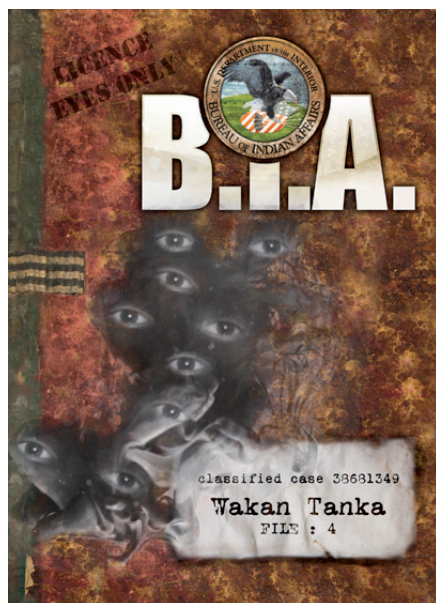
VX

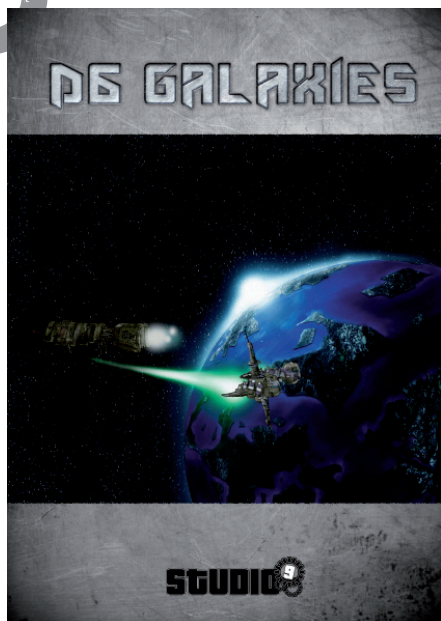
Le lieutenant Millard Johson est porté manquant depuis 48 heures. Cet officier d'origine arapaho ne s'est pas présenté au rapport après une permission pour participer à un grand pow-wow traditionnel durant lequel il devait défendre l'honneur de sa nation en exécutant une danse traditionnelle très complexe. Malheureusement pour lui, il a eu un malaise durant le rituel et a dû se retirer, sous les quolibets de la foule.

Cela n'aurait pas posé de problème si la dernière fois que le lieutenant a été aperçu est lorsqu'il a attaqué un camion civil servant au transport discret de gaz VX depuis le site de Dugway Proving Grounds vers un laboratoire où le toxique devait être rendu inactif. Depuis lors, plus de nouvelles du lieutenant ni d'une des bouteilles de gaz innervant.

Le BIA doit travailler de concert avec les forces armées afin de retrouver le plus rapidement possible l'homme et son mortel bagage, avant que Millard ne se décide à laver son honneur en déclenchant une attaque chimique en plein cœur de Fort Washakie, tuant par là même de nombreux ennemis séculaires des Arapahos.

ROMUALD <RADEK> FINET





COUP D'HOLOPROJECTEUR SUR... LES DORGS

Cette nouvelle rubrique s'inscrit en appui du jeu *D6 Galaxies*. Lors de l'élaboration du livre de base, diverses idées n'ont pas été développées ou ont été coupées au montage faute de place. Nous vous proposons donc dans chaque *Maraudeur* des éléments en rapport avec les races jouables dans ce jeu de science-fiction.

Dans ce numéro, place aux Dorgs, et aux quatorze clans dont la description sommaire complète la description des parangons de l'honneur au sein des Constellations.

- **Alland** : dans l'intérêt de tous, la société dorg privilégie l'échange d'informations entre les clans. Réputés pour leur débrouillardise et leur sens du devoir, les Alland se chargent traditionnellement des ports de plis officiels échangés entre les cercles des Anciens. Une convention séculaire autorise ces messagers à traverser librement les territoires des autres clans. Par extension, ces Dorgs exploitent aujourd'hui une flotte de vaisseaux légers, permettant aux communautés dispersées dans les territoires fédéraux de maintenir le contact entre elles et avec leur galaxie-mère. Leur cercle des Anciens entretiendrait une immense et enviée base de données répertoriant toutes les communautés dorgs existantes dans les univers environnants, des plus réduites aux plus importantes.

- **Hunek** : ces Dorgs, ouvriers de voie dans l'âme, sont poussés au voyage par leur désir de découverte. Si comme les autres membres de la race la conquête en soi ne les intéresse pas dans le fond, ils aiment toutefois à cheminer en marge des routes spatiales connues pour leur trouver des



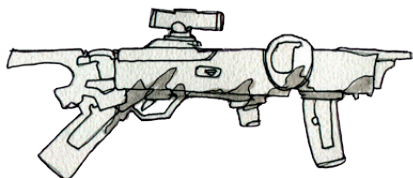
intérêts annexes. Certains, plus ambitieux, n'hésitent pas à rechercher des financements afin de monter des expéditions lointaines, bien souvent au service direct des autres clans. Leurs navires d'exploration sont particulièrement réputés et leur enseignement a beaucoup inspiré les cadres du Co-Dex. On leur prête un talent singulier dans la lecture des astres leur garantissant de ne jamais se perdre vraiment.

- **Gomen** : qualifiés à la fois d'indésirables par les Wort et d'agréables compagnons de voyage par les Hunek, ces Dorgs dénotent quelque peu dans le panorama des clans. En effet, là où la plupart de leurs congénères seront économes de paroles, ils se montreront prolixes, et quand ces mêmes frères de race feront le choix d'une attitude digne et sobre, ils témoigneront quant à eux d'une évidente excentricité. Ces hâbleurs jouent le rôle de poil à gratter dans la civilisation dorg. Chansonniers, poètes, humoristes, ils jettent par tradition un œil avisé mais impertinent sur le monde qui les entoure. Ils jouent un rôle politique d'autant plus important que leur parole est toujours juste : leur premier *Hawlee* est de ne jamais exprimer de mensonge au travers de leurs œuvres.

- **Wort** : ce clan – que certains perçoivent comme rétrograde – constitue une exception dans le concert

des communautés dorgs. En effet, les Wort entretiennent ce qu'ils nomment « l'esprit de l'ordre ancien », une doctrine qui valorise la domination par le recours permanent à la force. Poussant à leur paroxysme les tendances de l'espèce à faire naître de la rivalité ouverte une hiérarchie naturelle, ces Dorgs ombrageux, aux idées teintées de mysticisme, combattent « l'avilissement de l'espèce » et promettent une grande guerre régénératrice. Ils compensent leur faible nombre par leur influence transversale grandissante au sein de la civilisation dorg depuis son adhésion à la Fédération. Leurs rangs compteraient des fanatiques prêts à l'ultime sacrifice pour assurer la victoire de leur idéal. Tous les Wort sculptent rituellement leurs crocs. Ils sont pour la plupart éleveurs de bêtes à viande.

- **Canisse** : alors que la plupart des Dorgs sont grands et massifs, les Canisse se caractérisent par leur taille plus réduite et leur allure gracile. Soucieux de l'esthétisme de leur mise, ils mettent un point d'honneur à se vêtir de manière distinguée et à soigner leurs manières. Des observateurs étrangers pourraient simplement les juger à l'aune de ce qui peut apparaître telle une coquetterie bien artificielle. Ils feraient fausse route. Les Canisse élèvent aussi au rang d'art les mille et une façons de tuer



au moyen des armes de trait manufacturées par leurs ateliers, en particulier leurs redoutables arbalètes de poing. Les autres Dorgs les respectent d'autant plus qu'ils se montrent très chatouilleux en matière d'étiquette. L'expression d'un Canisse peut brutalement glisser d'un sourire gracieux vers un rictus de froide colère... Ils sont appréciés – et craints – par tous car ils font commerce de leur art, une tradition antédiluvienne leur permettant, contre dédommagement, de se substituer à un congénère impliqué dans un défi rituel.

- **Wardien** : de tout temps, des frontières tampons ont été établies par consentement mutuel entre les territoires occupés par des clans différents. Ces espaces, qui peuvent varier d'à peine quelques mètres à la circonférence d'une planète, sont par tradition habités et exploités par les Wardien, des Dorgs qui ont pour charge sociale de tempérer les inclinaisons belliqueuses de leurs congénères. Le maintien de l'intérêt commun – la paix – ainsi que leur raison d'être en tant que clan à part entière sont directement liés à leur rôle pondérateur. En cas de litige, ils sont fondés à intervenir en qualité de médiateurs.

Leurs prérogatives les autorisent aussi à paradoxalement prendre les armes pour éviter un affrontement jugé par principe fratricide. Ce clan compte à la fois des sages respectés et des combattants légendaires, il s'agit d'ailleurs parfois des mêmes individus...

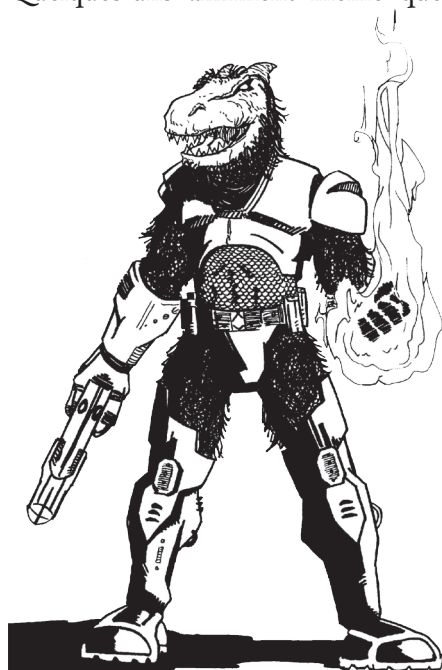
- **Taïg** : chassant en solitaire ou en meute, ces Dorgs sont passés maîtres dans les techniques de traque du gibier, toutes catégories confondues... À l'origine seulement en charge de l'approvisionnement alimentaire des clans, ils ont su s'adapter aux perspectives ouvertes par la conquête spatiale. Le temps, et leurs performances, ont forgé leur renommée en tant que policiers, enquêteurs privés, chasseurs de primes. On les retrouve ainsi partout dans la Fédération occupant ce type de postes. L'inquiétante T.F.A. united (Track, Find & Arrest) est ainsi une Corporation qui missionne exclusivement des Taïg pour retrouver, isoler et neutraliser des criminels recherchés par les autorités. On dit de ces Dorgs qu'ils sont dotés d'un tel flair qu'ils peuvent déterminer si vous leur mentez par la simple variation de votre sudation. La vérité est un cran au-dessous, mais pas très éloignée cependant...

- **Exor** : initialement, ce mot désignait seulement le statut des parjures exclus de la communauté. L'évolution structurelle de la civilisation dorg lui

a cependant offert un second sens : il s'agit aussi du nom du clan agrégeant ceux qui vivent en-dehors de l'ordre social établi (les parjures, les criminels et divers marginaux). En général miséreux, ils occupent les terres inhospitalières situées en marge de celles sur lesquelles prospèrent leurs congénères. On exige d'eux l'autosuffisance. La plupart admettent parfaitement leur condition, se soumettant de bonne grâce à leur peine. La religion leur est parfois d'un certain secours, la guerre aussi, puisqu'ils jouissent alors de la possibilité d'y trouver une mort honorable. Les contingents d'Exor sont systématiquement massivement levés par les cercles des Anciens lorsque la situation le nécessite. Cela offre le double intérêt de purger la société de ses rejets et de préserver les vies qui le méritent. D'autre part, les soldats issus de ce « clan » manifestent habituellement au combat une ardeur suicidaire très redoutée par les ennemis des Dorgs.

- **Enceas** : les Dorgs ne se sont jamais laissés piéger par les travers des industries lourdes et polluantes. Cela tient au fait qu'ils sont scrupuleusement respectueux de leur environnement de vie. Les Enceas sont les piliers de cette philosophie qui trouve un sens dans chacun des aspects de la vie quotidienne des Dorgs. Agriculteurs de génie, ils ont su allier les vertus de

la tradition aux miracles de la technologie pour garantir le parfait équilibre des écosystème qu'ils élaborent. Une représentation de ce clan est traditionnellement sollicitée lorsque de nouvelles terres sont sur le point d'être annexées par un clan. Un enfant, un mâle, une femelle et un ancien, tous quatre Anceas, se déplacent jusqu'à l'endroit convenu pour s'y ouvrir aux énergies qui l'imprègnent et leur offrir une bénédiction protectrice durable. Jamais une communauté enceas n'a été victime d'une catastrophe naturelle. Les Anciens disent d'eux que la nature, soucieuse de préserver d'aussi précieux interlocuteurs, leur permet de pressentir ses colères. Quelques-uns affirment même que





les Anceas connaîtraient les verbes rituels permettant de les provoquer...

- **Fergal** : le peuple dorg a historiquement entretenu un rapport très étroit avec l'extraction et l'exploitation des métaux. Aujourd'hui, les plaques de revêtement de coques qui sortent de ses immenses écofondries de tungnium sont très prisées. En effet, ce métal a pour propriété principale de disperser les molécules des armes à énergie, ce qui le rend particulièrement précieux en cette période de conflit. Les Fergal sont propriétaires de la plupart des territoires abritant les gisements de tungnium, ce qui leur vaut la bienveillante vigilance des forces fédérales. Ces Dorgs au tempérament affirmé sont néanmoins jaloux du devenir de leur production et refusent obstinément qu'elle

équipe d'autres navires que ceux de leur peuple. La Fédération a ainsi élaboré un programme de financement spécifique des vaisseaux Worolf qui stationnent et patrouillent aux abords des mondes occupés par les Dorgs. Les Fergal se réservent le port et l'usage d'armes et d'armures rituelles, adaptées par nécessité aux innovations technologiques vitales. Ces objets constituent un authentique patrimoine familial.

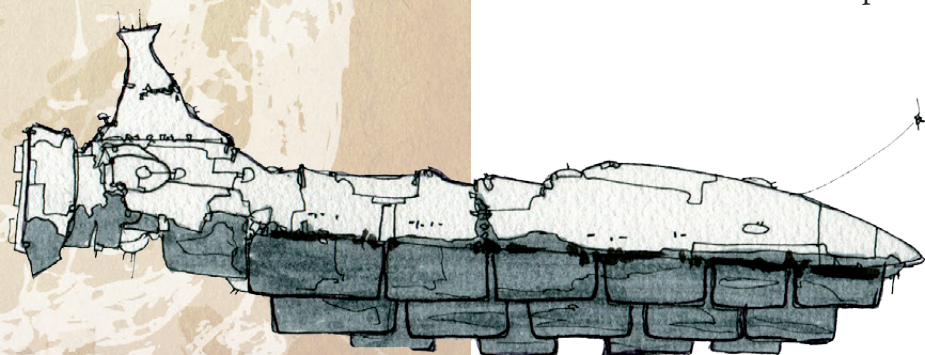
- **Palbrh** : la civilisation dorg s'est soumise de bien mauvais gré au diktat de la monnaie fédérale. Celle-ci n'est d'ailleurs que très théoriquement en vigueur dans les mondes occupés par les Dorgs puisque le troc, de biens et de services, constitue le point d'appui des échanges commerciaux de cette civilisation. Négociants par excellence, les Palbrh sont les rares à faire un usage régulier du CréFéd. Ils sont les principaux animateurs des complexes systèmes boursiers qui déterminent la valeur des « monnaies d'échanges » selon les critères de la Communauté dorg. Dans tous les cas, ils préfèrent toujours troquer une valeur contre une autre plutôt que de vendre ou acheter au moyen de la monnaie à laquelle ils ont pourtant libre accès. Leur aptitude mimétique leur facilite grandement l'apprentissage des langues. Ils sont aussi des diplomates très appréciés, compte

tenu de leur facilité déconcertante à s'approprier les usages de leurs interlocuteurs.

- **Nessiah** : chez les Dorgs, la mise en infériorité des femelles est une réalité sociale variant cependant en intensité d'un clan à un autre. Dans tous les cas, l'accès à la charge d'Ancien leur est interdite, de même que la pratique du *Lgor*. Les Nessiah ont toutefois un mode de fonctionnement différent. Cela est lié au fait que le clan manqua de peu de disparaître durant une guerre territoriale malheureuse qui conduisit au massacre ou à la mise en captivité de la plupart de ses guerriers. Guidées par la fougueuse Niad-fille-de-Bror, les femelles prirent les armes et, par coup de force audacieux, permirent un retournement de situation décisif. Depuis, des aménagements internes leurs permettent de jouer un rôle social majoré. Ainsi le cercle des Anciens du clan Nessiah intègre-t-il des conseillères, sa meute compte-t-elle des combattantes et les veuves

échappent-elles à la tutelle d'un parent ; de surcroît il tolère l'existence d'un courant féministe modéré. Au-delà de cette singularité, les Nessiah sont versés dans la pharmacopée et la médecine. Leurs laboratoires utilisent des plantes curatives de premier ordre dans les serres que le clan entretient. Ils produisent notamment une solution permettant de mettre en suspension vitale durable un être à l'agonie. Jadis employé pour permettre la mise en oeuvre de soins adaptés ou bien l'organisation de dignes funérailles, il a trouvé récemment des développements inattendus dans les injecteurs équipant les armures de combat expérimentales de la Fédération.

- **Solien** : en vertu du droit dorg, chacun est fondé à explorer et annexer des terres inoccupées. Une distinction capitale sépare les terres accessibles à la survie du clan et celles qui répondent du coeur traditionnel de son histoire. Un Dorg s'inclinera devant une menace démesurée pesant





sur un territoire superflu mais sera prêt à mourir sur place pour défendre la terre de ses ancêtres. Les Solien sont animés par une espèce d'esprit d'entreprise communautaire qui les rapproche cyniquement de celui des Corporations. Ces rudes pionniers se sont fait une spécialité de la terraformation de nouveaux domaines et de leur mise à disposition des autres clans par l'entremise de Palbrh qui agissent en qualité d'intermédiaires commerciaux. Animés par un désir d'absolu, ces infatigables voyageurs aiment à se confronter au péril, à le défier et à le surmonter. Un système de levée de ban garantit aux membres de ce clan de partager son existence entre exploration de nouveaux horizons et mise en valeur des terres claniques originelles, près des siens. Les Solien aiment à s'entourer de créatures familières originales, ramenées de leurs lointaines expéditions.

- **Mastaf** : les Dorgs sont naturellement robustes mais les Mastaf, mâles et femelles, surclassent nette-

ment leurs congénères en taille et en puissance musculaire. Pacifistes par conviction, ces doux colosses troquent leur force de travail avec les autres clans. À la faveur des récoltes saisonnières ou des chantiers mis en oeuvre, ils interviennent d'un bout à l'autre du territoire dorg. Depuis quelques dizaines d'années, ils ouvrent leurs services aux peuples de la Fédération, auprès desquels leur rigueur et leur vigueur en font des ouvriers appréciés. Un Mastaf ne blessera jamais gratuitement un être évolué ; s'il en a la possibilité, il préférera toujours se réfugier dans la fuite ou ignorer un individu belliqueux plutôt que de réagir agressivement à ses provocations. Il est toutefois une exception à cette règle : mentez à un Mastaf en affaires, trompez-le, et vous avez toutes les chances du monde de vous retrouver suspendu à une branche d'arbre avant que tous les autres membres de ce clan ne se détournent de vous et de l'emploi pour lequel vous les aviez sollicités.



DES TRAJECTOIRES À

CROISER...

Gnar, du clan Worolf, fils de Nurd
Entre deux âges, Gnar a assez vécu pour arborer le torque de cuir des apprentis-maître de *Lgor*. Pour mériter d'accéder au titre supérieur il lui faut cependant encore faire montre de sa vaillance en capturant l'un des ennemi de la Communauté. Sa renommée devra témoigner de ses propres qualités de combattant. Gnar est donc en quête, depuis plusieurs semaines. À force de recherches, il a jeté son dévolu sur le réputé capitaine Hedricks, des FAS (Forces d'Assaut Spatiales) de la DeepCloud corporation, une compagnie de mercenaires chevronnés qui a justement conduit plusieurs raids contre les positions fédérales accueillies par sa planète d'origine.

Hulif, du clan Chivas, fils de Brodh
Ce Dorg est un futé, mais pas suffisamment pour avoir trompé le monopole du clan Palbrh en matière de commerce extra-fédéral. Pour avoir tenté de gagner un peu sur sa marge habituelle de producteur, il a beaucoup perdu en l'espace de quelques semaines : son vaisseau, sa cargaison, et bientôt sa vie, si les deux Canisse qui sont à ses trousses parviennent à

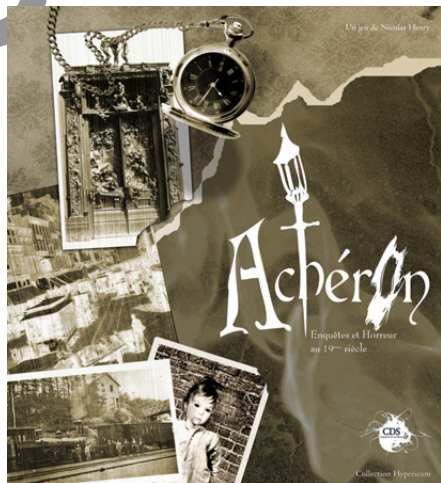
le déloger de l'hôtel de luxe où il s'est réfugié, et auprès duquel il a frauduleusement utilisé une nanopuce de crédit trafiquée...

Jarf, du clan Solien, fils de Horh

La vision du prêtre de Mahi était évidente à interpréter, du moins veut-il s'en convaincre. Ainsi, Jarf se la récite incessamment, comme une litanie obsédante : *« L'endroit est sans souffle, sans vie et sans souffle. Là, ce que tu as connu ne sera plus et ce que tu connaîtras nul ne saura. Suis la course des racines* mais sache que le premier jalon de ta quête sera aussi le dernier. »* Le jeune Dorg y a lu ce qu'il souhaitait entendre depuis longtemps : un encouragement, un motif, une occasion de s'affranchir des contingences familiales. Avec l'assentiment de son père, il a donc décidé de profiter de la fin de sa première période de ban pour se lancer dans un périple personnel, à la rencontre de son destin. Mais qui sont donc ces étrangers qui se sont manifestés après son départ pour questionner ses proches à son sujet ?

* Voir Green Nova, dans le supplément à venir *Guerre totale* !

LAURENT SÉRÉ



LES SCIENCES DIVINATOIRES DANS ACHÉRON

PREMIÈRE PARTIE : LA CARTOMANCIE

UTILISER LES SCIENCES DIVINATOIRES DANS ACHÉRON.

Si la capacité de voir le dessous des cartes a toujours soulevé son lot de problèmes dans le JDR, il est indéniable qu'elle peut également donner une dimension toute particulière à un personnage, aussi bien PJ que PNJ.

Avoir recours au surnaturel pour résoudre une affaire trop obscure pour être tirée au clair par une voie plus traditionnelle, c'est l'occasion inespérée de glisser certains points d'histoire que vos PJ n'auraient aucun autre moyen de connaître, ou d'orienter un peu leurs recherches lorsqu'ils semblent partis sur une mauvaise piste.

C'est aussi le risque d'être débordé par les assertions de vos joueurs et de leur permettre de bâcler une enquête en une seule séance de spiritisme.

Ce petit guide vous propose donc de vous donner quelques pistes pour mieux gérer les sciences divinatoires proposées par Achéron et de leur donner un relief particulier qui ne manquera pas de laisser une empreinte originale sur vos parties. N'hésitez pas à n'en lire que les parties qui vous intéressent ou vous posent question : ce ne sont que des conseils de jeu et non des lois gravées dans le marbre.

Pour chacun des Dons surnaturels concernés, nous décrivons deux aspects susceptibles de vous aider à mieux les cerner :

- **L'historique** vous permettra d'avoir un peu de matière pour vos futurs scénario, mais également de



donner plus de consistance aux discours des amateurs d'ésotérisme. Considérez que ces connaissances sont acquises pour un personnage ayant pris la spécialité Sciences divinatoires pour la compétence *Sciences divinatoires*.

- La **pratique dans le jeu** est une manière d'exploiter au mieux les ressources de chaque science divinaire, au niveau de l'ambiance, du récit et surtout de l'enquête en elle-même, au cours de la partie.

Quelques écueils à éviter lors de l'utilisation des sciences divinatoires.

Utiliser les sciences divinatoires peut se révéler être une vraie gageure pour un Passeur débutant. Pour profiter au mieux de l'ambiance qui peut se dégager de ces pouvoirs voici quelques écueils à éviter et quelques petits trucs pour contourner des problèmes somme toute récurrents :

- **En dire trop** : Si la divination dévoile trop d'éléments, comme l'identité du tueur par exemple, cela risque de ruiner votre enquête. Rappelez vous que c'est le Passeur qui est le seul maître de ce qui va être dévoilé, et à ce titre, c'est à vous de faire venir la divination sur ce que vous voulez que vos PJ voient. La solution la plus simple est tout simplement de

leur faire trouver tout ce qu'ils n'ont pas réussi à voir avec un jet d'Investigation : l'arme du crime, une vitre brisée, des traces de suie... La même chose peut-être appliquée pour le tirage de la cartomancie : ne les dirigez pas vers le tueur directement, mais vers une personne qui leur donnera un indice.

Évitez pour le coup l'excès inverse : ne pas en dire assez. Un flash médiumnique qui se contente de donner des points de Frayeur sans rien apporter découragera vite le PJ de l'utiliser à nouveau. Le but est tout de même d'ajouter une utilité à cet élément d'ambiance.

- **Donner une explication cryptique** : Tout le monde a vu les rêves perchés du héros de *Twin Peaks* et pourtant personne, jusqu'à la fin, n'en a vraiment compris le sens. Dans un jeu de rôle, c'est tout simplement frustrant : partez du principe que tout le monde n'a pas les mêmes références que vous et faites simple. Si vous voyez que vos PJs peinent à comprendre ce que vous avez voulu leur donner comme indice, rajoutez quelques petites questions pour les orienter dans le bon sens. Ne leur déroulez pas tout non plus : le fait qu'ils se trompent est intéressant, le fait qu'il rament désespérément va simplement les frustrer.



- **Mentir sur le destin** : S'il y a bien une chose à éviter, c'est de contre-dire vos prédictions et les indices qui ont pu être glanés par rapport à elle. Si c'est dit, c'est dit, arrangez vous et allez jusqu'au bout. Vous avez prédit la mort de ce PNJ, il y passera, à vous de vous montrer inventif.

Si vous truquez les prédictions de vos PJ, ils n'auront plus aucune confiance en leur pouvoir et ne les utiliseront plus.

Il est toutefois possible de contourner les abus des joueurs peu scrupuleux. Pour éviter les questionnement à répétition et les cérémonies spirites à gogo, qui risquent de casser votre rythme de jeu, pensez déjà aux pertes en point de Fatigue et de Frayeur que cela représente et n'hésitez pas à en augmenter le coût si les divinations sont réalisées coup sur coup, en prétextant l'effort que cela représente, sans compter le temps perdu (un rituel spirite ou un tirage de carte prend facilement une à deux heures).

N'oubliez pas les retours de flammes : un PJ attirant trop l'attention des forces de l'Achéron deviendra une aubaine pour les miasmes désireux de s'échapper du monde spectral. C'est le moment de faire intervenir d'autres protagonistes spectraux qui

ne faisaient pas partie du scénario.... Enfin, s'ils cherchent à provoquer le destin, mettez les en face de leur responsabilités : ils ont voulu savoir si tel PJ allait mourir aujourd'hui ? Répondez par l'affirmative et tenez votre promesse...Ça refroidira un peu l'ambiance du moment, mais ils apprendront à ne plus plaisanter avec le destin !

LA CARTOMANCIE

Histoire : Il est difficile de remonter à l'origine de l'usage des cartes pour lire l'avenir et les théories les plus farfelues circulent de nos jours sous nos latitudes : tour à tour, ce sont les bohémiens, les égyptiens, les cathares, les celtes et les italiens qui seraient à l'origine de l'énigmatique jeu que nous connaissons actuellement sous le nom de Tarot de Marseille.

Une étude plus pragmatique affirme que les cartes, qui furent originellement de simples cartes à jouer, remontent aux premiers Mamelouks, les esclaves soldats des anciens califes ottomans. Vu les origines multiples de ces gens (Grèce, Russie, Turkestan et Europe de l'Est...), il est encore plus difficile d'en trouver l'origine exacte. C'est au XVe en Espagne et surtout à la Renaissance italienne au XVIe que la cartomancie



prend son véritable essor, sous l'impulsion de l'intérêt croissant pour l'ésotérisme en Europe. La forme la plus connue du Tarot, le Tarot de Marseille viendrait en réalité du tarot milanais, qui sera « déchiffré » par Antoine Court de Gebelin puis divers autres occultiste du XVIIIe. Il est composé de 22 lames majeures et 56 lames mineures de quatre couleurs (coupe, denier, bâton et épée) dont la forme varie parfois selon la zone culturelle géographique (le tarot anglo-saxon de Rider-Waite, plus souvent utilisé par les américains au début du XXe).

La cartomancie est l'une des formes les plus courantes de divination et a toujours connu un franc succès auprès du public occidental, aussi bien du côté des nantis que du peuple. Il est souvent mieux accepté que les autres formes de divination, car parfois pratiqué comme passe-temps. Comme nombre de pratiques ésotériques, il a fait l'objet de nombreuses études de la part de groupes ésotéristes ou scientifiques au XIXe.

La pratique dans le jeu : Un PJ cartomancien peut-être autant une bénédiction qu'une malédiction pour l'ambiance de vos parties. Une séance de cartomancie ne devrait jamais être lancée par dépit ou pour « trou-

ver la solution de l'enquête », d'une part parce qu'elle demande une certaine préparation et une mise en état du médium, d'autre part parce que les cartomanciens redoutent tous le jour fatidique où les cartes leurs annonceront leur propre mort.

Il est important qu'un joueur dont le personnage tire les cartes prennent conscience que le résultat du tirage est irréversible que celui-ci soit bon ou mauvais, c'est au Passeur de faire en sorte que la chose prévue se réalise par tous les moyens qui sont en son pouvoir. Dans l'absolu, un PJ demandant s'il va mourir le jour même et fait un tirage particulièrement néfaste va tout simplement disparaître, charge au Passeur de définir comment : on ne plaisante pas impunément avec le Destin.

Un tirage peut évidemment être fait sans la présence physique d'un « consultant », c'est à dire que le cartomancien peut tirer les cartes pour une personne qui ne se trouve pas devant lui, voire même d'une personne défunte. La dernière hypothèse peut paraître farfelue, mais pourra parfois être réellement appliquée, au prix d'une perte probable en Points de Frayeur.

Les deux méthodes proposées par le



jeu permettent d'accéder à une information obscure que les cartomanciens débutants auront probablement du mal à interpréter de manière utile : il reviendra alors au Passeur de leur venir en aide, tout du moins au début, n'hésitez pas à appuyer ou corriger leur point de vue sur leurs interprétations en jouant sur leur « instinct » de cartomancien. Après leur tirage, vous pouvez les aiguiller sur la bonne voie par quelques petits commentaires sur leurs proposition : « Cela ne te convainc pas plus que ça », « Tu sens qu'il te manque quelque chose », « Tes craintes se confirment... ». Cela leur évitera de naviguer dans le flou. Pour simuler leur réflexion intense, n'hésitez pas à leur faire perdre des Points de Fatigue à chaque interprétation erronée.

La meilleure méthode à employer est le tirage en croix, totalement géré par le Passeur. Celui-ci devra choisir parmi les 22 arcanes majeures et les apposer en croix dans l'ordre suivant :

La première carte à gauche représente le consultant (Lame du consultant), c'est à dire la personne dont il interroge le destin. C'est au Passeur de choisir cette carte selon la vraie situation du consultant : en effet, celui-ci peut parfaitement être per-

suadé que tout va pour le mieux ou que ce qu'il est en train de réaliser un excellent projet alors que la réalité est toute autre. Par exemple, un personnage qui éprouve une attirance pour une femme qu'il compte épouser peut parfaitement croire qu'il file le parfait amour, alors qu'en tirant la carte « L'Amoureux » il s'apercevra en réalité que ce sentiment est faussé ou n'est pas réciproque... Un consultant peut-être tout à fait inconnu du cartomancien qui peut par exemple consulter le destin de « celui qui a tué la jeune femme hier ».

La carte de droite représente ce à quoi le consultant fait face (Lame de l'adversité) : un ennemi ? Une maladie ? Un malheur ? On aurait souvent tendance à voir le pire partout, d'autant plus que l'ambiance d'Achéron s'y prête, mais les destins avantageux sont également annoncés par cette lame.

La carte placée en haut représente ce qui est latent (Lame du potentiel), et qui risque de retomber sur le consultant s'il n'interfère pas dans ce destin. Il s'agit souvent d'un événement ponctuel, qui vient remettre en question les certitudes du personnage. L'arrivée d'un inconnu dans la vie du consultant, un voyage imprévu, un revers dans les affaires, autant de retournements de situations qui pourraient changer la donne d'un destin déjà tracé.



La carte du bas représente les conséquences induites par la carte du haut (Lame du Destin) : en clair, sur quoi va déboucher ce potentiel. Par exemple une rencontre (carte du haut) pourra déboucher sur un malheur si la lame révélée est la Maison-Dieu, ou se révéler être décevante si l'on tire la lune... C'est le meilleur emplacement de carte pour le Passeur, si celui-ci désire y glisser des indices sur le déroulement du scénario et permettre à ses PJ d'anticiper les événements.

Enfin la carte du centre doit être placée de biais (Lame de Synthèse), de manière à ce que ses coins touchent les quatre autres lames. Elle représente la « synthèse », c'est à dire le signe sous lequel sera placé le consultant avant l'accomplissement de son destin. En théorie, la carte de synthèse est calculée par « réduction théosophique » : il faudra alors au cartomancien additionner la somme de chaque arcanes (de 1 à 21, le Mat étant considéré comme un zéro), puis additionner les deux chiffres qui composent ce résultat.

Exemple : Le tirage donne Empereur (4), Chariot (7), Bateleur (1) et Pendu (12). Il faudra donc additionner $4+7+1+12$, soit 24, puis additionner les deux chiffres du résultat $2+4$, pour obtenir la synthèse. Ici, 6, l'Amoureux.

Cependant, à moins que tous les joueurs ne se mettent en accord sur un tirage aléatoire, le Passeur peut choisir lui-même cette carte afin de faire correspondre la Synthèse avec l'évolution de son scénario (il est à savoir que la méthode de la réduction théosophique connaît également ses détracteurs, car elle ne permet pas d'avoir toutes les arcanes en synthèse : certains lui substituent donc un tirage totalement aléatoire). Pour obtenir un message plus limpide, faites fonctionner vos cartes par paire, elles permettront de donner une introduction et une conclusion au PJ cartomancien. On associe généralement la lame du consultant à celle de l'adversité et la lame du potentiel à celle du destin. Si la carte de synthèse est un V, X, XV, XX ou XXII, il est possible de se référer au Livre de Base (page 176-181) pour avoir une interprétation plus définie.

Quelles cartes choisir ? Avant de répondre à cette question, il faut connaître la méthode utilisée par le cartomancien pour obtenir des renseignements et surtout le type d'information qu'il désire avoir. Typiquement, la méthode instinctive sert à répondre à une interrogation immédiate ou dissiper un doute, tandis que la méthode en croix renseignera



le PJ sur son futur immédiat et sur la situation dans laquelle il se trouve. La définition détaillée des cartes ci-dessous devrait pouvoir vous aider à vous tirer cette épine du pied.

Le système des lames définies (consultant, adversité, potentiel, destin et synthèse) devraient grandement faciliter la tâche du Passeur pour faire passer un message clair. Il vous faudra ensuite faire preuve d'imagination pour amener certains éléments nouveaux qui auront été annoncés par le tirage. Comme les autres sciences divinatoires, l'avenir prédit par les cartes n'est pas immuable, il s'agit avant tout de mises en garde ou d'informations.

I LE BATELEUR

Le Bateleur représente le savoir-faire technique et le travail, mais également le scepticisme. En effet, les connaissances du Bateleur lui permettent, en faisant usage de sa science, de faire croire à un miracle ou, au contraire de démystifier une superstition en l'expliquant.

D'un autre côté, il représente la jeunesse, l'innocence et surtout l'inexpérience. Le Bateleur foisonne d'idées qu'il ne maîtrise pas lui-même tout à fait, il est donc tour à tour l'artiste bouillonnant mais trop naïf, le savant distrait, l'artisan talentueux en recherche d'un maître.

On peut facilement utiliser le Bateleur pour faire passer les idées suivantes

La lame du consultant : le consultant est cartésien ou scientifique. Il est talentueux, ingénieux, compétent dans son travail ou dans un domaine particulier. Il est jeune, bien portant ou encore innocent. S'il s'agit de traits négatifs, le personnage est trop sûr de lui, égoïste et ignore certaines choses qui lui causeront du tort plus tard.

La lame de l'adversité : le problème du consultant sera l'ignorance ou la mystification. Cette carte dira simplement que les Convictions du personnage risquent de l'entraîner sur une fausse piste et qu'il sera dupé par ses propres connaissances ou celles de l'adversaire. Elle peut également annoncer que son égoïsme ou sa volonté de tout faire seul lui sera néfaste et qu'il devra coopérer pour être efficace.

La lame du potentiel : dans des termes positifs, la rencontre du Bateleur est une découverte ou une aide souvent technique, qui permettra au consultant de dénouer une situation épineuse ou un problème qui semble insolvable. C'est aussi la rencontre de la personne capable de lui ouvrir les yeux. Dans une vision plus



négative, il s'agit d'un mystificateur, un escroc ou une jeune personne emportée qui risque d'influencer le consultant.

La lame du destin : Dans tous les cas, la lame inférieure du Destin est positive. En règle générale, il s'agit de la résolution d'un problème, d'un rétablissement de santé ou d'un dénouement heureux.

La lame de synthèse : L'avenir du personnage sera basé sur le travail, l'intelligence et la créativité, mais sera sans doute émaillé d'erreurs de jugement et de pulsions mal canalisées. La carte de synthèse conseille la méticulosité et l'attention plus que la rapidité d'action.

II LA PAPERASSE

La Paperasse représente la mère, la chance pure, la féminité et la méditation passive. Son savoir, souvent initiatique et mystérieux, lui permettent d'attendre le destin avec sérénité. Cependant, sa passivité l'empêche souvent d'être autre chose que conseillère. L'arcane illustre également la maternité et la bienveillance qui lui est attachée.

La Paperasse symbolise également les études et la connaissance théorique, elle est l'image d'une femme savante et expérimentée. Elle peut être utilisée pour représenter les notions suivantes :

La lame du consultant : Le consultant est très souvent une femme, douée la plupart du temps d'une grande intelligence ou tout du moins d'un bon sens exemplaire. Présenté sous un jour positif, il s'agit d'une personne sage et réfléchie ne prenant jamais ses décisions à la légère. S'il s'agit de traits négatifs, il s'agit d'un être passif, aux capacités physiques ou à la vitalité réduite.

La lame de l'adversité : La Paperasse peut représenter un problème dont la clé se situe dans des sphères que le consultant ignore, très souvent ésotériques. Mais les obstacles peuvent également être d'ordre physique : la faible constitution du personnage ne lui permettra sans doute pas d'accomplir son objectif. Une troisième hypothèse serait que la passivité du personnage serait mise à mal : il sera contraint de s'engager s'il veut parvenir à triompher, quitte à perdre définitivement le confort de sa neutralité.

La lame du potentiel : La plupart du temps, le potentiel soulevé par la Paperasse sera positif. Il s'agira souvent d'une femme, d'une jeune fille innocente, d'une mère ou d'un homme de religion, qui fera profiter le consultant de son savoir et de sa bienveillance. Il s'agit également d'un coup de chance inespéré, qui



tombera au moment le plus opportun.

La lame du destin : La Papesse est un arcane positif dont les conséquences sur le destin seront souvent ponctuées d'arrangement des situations les plus embarrassantes par la force des choses (la chance et le temps).

La lame de synthèse : Être placé sous le signe de la Papesse signifie réflexion, patience et opportunités à saisir, le moment venu. En clair, si le consultant ne va pas à l'encontre de son destin par des actes inconsidérés, tout se résoudra de manière positive pour lui.

III L'IMPÉRATRICE

L'Impératrice est le symbole de l'ambition et de la force réunies. Elle recouvre toutes les sphères de la réussite et de la noblesse d'âme : beauté, jeunesse, puissance et intelligence. Ses défauts sont l'excès de confiance et l'orgueil.

La lame du consultant : Il s'agit souvent d'une personne jeune (la plupart du temps une femme), avenante, compréhensive, intelligente et séduisante. Présenté sous un jour positif, il s'agit de quelqu'un à qui tout semble réussir, destinée à un avenir prestigieux et probablement originaire d'une haute lignée. Les points les plus noirs seront son ambition

dévorante et son sentiment de toute-puissance.

La lame de l'adversité : C'est face à une volonté implacable que devra lutter le consultant, qui se sera attiré les foudres d'une personnalité puissante et rancunière. Il aura peut-être éconduit une femme d'influence ou se sera mis à dos un représentant du pouvoir, toujours est-il qu'il subira les conséquences de sa négligence.

La lame du potentiel : Il s'agit de l'introduction dans la vie du consultant d'une personne séduisante, charismatique et ambitieuse, capable de lui apporter un soutien considérable ou, au contraire, un ennemie de poids. L'Impératrice va générer de nouveaux événements, de nouveaux états de faits et apporter de nouvelles choses à ce qui a déjà été établi.

La lame du destin : En général, l'arcane de l'Impératrice est positif, il peut s'agir de l'accès aux honneurs, d'une récompense ou du triomphe de sa volonté. Toutefois, si l'arcane du dessus est plutôt négatif, il peut également s'agir d'un excès d'ambition ou de passion qui entraînera la chute d'une entreprise importante. En tous les cas, aucune des conséquences de cet arcane n'est anecdotique.

La lame de synthèse : Être placé sous le signe de l'impératrice signifie être surveillé de près par une puis-

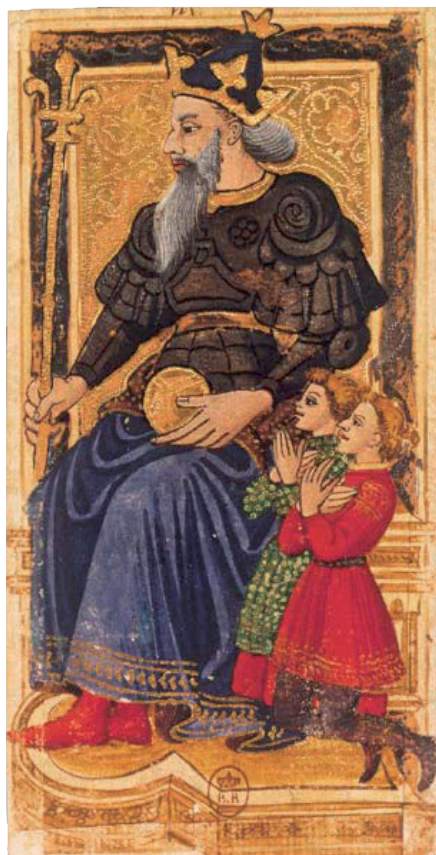
sance influente, protectrice ou nuisible, selon les arcanes tirés. C'est le triomphe de l'ambition, de la volonté et des intuitions face à la réflexion trop nuancée.

IV L'EMPEREUR

L'Empereur représente l'autorité, la domination et la puissance matérielle. S'il possède beaucoup, il est conservateur et peut être synonyme d'entêtement, c'est donc un arcanes de stabilité, mais également de fermeture d'esprit face à tout changement.

La lame du consultant : Le consultant est riche ou influent. Il s'agit souvent d'un homme d'âge mûr ou élevé dans une tradition assez ancienne. Présenté sous un jour positif, il allie prestige, richesse, autorité, loyauté et noblesse. Sous de mauvais traits, la personne sera dépeinte comme bornée, conservatrice et capable d'excès de colère.

La lame de l'adversité : Le personnage devra faire face à un ennemi puissant dont l'autorité est assise depuis un certain temps. L'arcanes peut également signifier que le consultant devra s'opposer à des traditions, des habitudes ou des idées reçues bien établies. Enfin, l'Empereur peut annoncer que le personnage se retrouvera face à un conflit de loyauté : il



pourra être retenu de faire un geste à cause d'une ancienne alliance, d'un serment contracté par le passé ou de principes trop rigides.

La lame du potentiel : Il s'agit très souvent de l'intervention d'une puissance survenant de l'extérieur prenant en considération le destin du consultant : il peut s'agir des autorités s'intéressant au personnage, un despote voyant en lui un opposant ou un allié, un mécène haut placé ou un protecteur exerçant un poste de



pouvoir. Selon l'arcane du destin, il peut s'agir d'un poids ou d'une aide significative.

La lame du destin : Il s'agit du retour à l'ordre déjà établi, bon ou mauvais : le retour au pouvoir d'un ancien dirigeant, la fin d'une guerre ou d'une période de trouble, le triomphe de la justice humaine froide et implacable. Il peut également signifier une régression ou un retour sur d'anciennes bases peut-être désuètes.

La lame de synthèse : L'influence de l'Empereur donnera la part belle à l'autorité, la tradition et la coercition. Un consultant placé sous ce signe sera utilisé, manipulé tout autant qu'il pourra être protégé et secouru par des forces qui le dépassent. Ces forces tenteront de réduire le personnage au rang de spectateur ou d'outil et risquent de se retourner contre lui s'il s'oppose à ces décisions.

V LE PAPE

Le Pape est le symbole de la vérité et de l'intemporalité. C'est le visage de l'homme d'expérience, bonhomme et protecteur, qui a atteint la sagesse lorsqu'il a abandonné toute velléité de richesse et de pouvoir. Il représente le conseiller avisé et débonnaire. D'un point de vue plus négatif, il s'agit également d'une santé sur le déclin et d'abus.



La lame du consultant : Elle représente souvent une personne âgée, d'apparence placide et désintéressée. Ses aspects positifs sont sa sagesse, ses connaissances véritables et son détachement des choses matérielles. Sous un jour plus noir, il s'agit d'une personne à l'état de santé déclinant. Il s'agit souvent d'une personne d'influence, mais qui n'a lui-même pas directement de pouvoir : un conseiller

ou un homme de confiance, par exemple.

La lame de l'adversité : Le Pape peut signifier le manque de méfiance, les excès, le manque de combativité ou l'imprudence. On peut aussi l'interpréter comme la lutte contre une maladie ou les ravages du temps. Enfin, la dernière interprétation est celle de la vérité difficile à entendre et pourtant salutaire.

La lame du potentiel : Le potentiel amené par le Pape est souvent positif, il s'agit d'une vérité, d'un conseil salutaire ou d'un sage, prodiguant son savoir au consultant. Il représente souvent un homme ou une femme âgés, pleins de bon sens.

La lame du destin : Le Pape est souvent synonyme du triomphe du Bien sur le Mal, de la victoire de la vérité sur le mensonge. Bien évidemment, cette vérité peut être difficile à entendre, mais elle ne sera que la conséquence logique du destin.

La lame de synthèse : Être placé sous le signe du Pape est une bonne chose, car cela signifie tout simplement que c'est la sagesse (du consultant ou d'un tiers) qui influencera les événements à venir. L'arcane marque aussi l'apprentissage et les expériences qui vont profiter au consultant au cours d'un futur proche.

VI L'AMOUREUX

L'Amoureux est le symbole du doute et de la tentation. Il représente les plaisirs vains, les amours sans lendemain et les actes irréfléchis aux conséquences néfastes. C'est aussi les apparences, les faux-semblant et les pièges qui se dresseront devant les certitudes. C'est enfin un arcane charnel, promettant luxure et plaisirs interdits.

La lame du consultant : Le consultant est un libertin, un séducteur ou un





inconséquent. En général, il est jeune est séduisant, mais rarement animé par de bons sentiments. Sous le jour le plus positif, il représente la naïveté, l'hésitation, le conflit intérieur. Sous son côté le plus sombre, c'est la séduction charnelle, l'hypocrisie et la manipulation perverse qui transparaissent.

La lame de l'adversité : L'Amoureux représente le dilemme du plaisir rapide et du désir puissant face à la raison. Le consultant devra faire face à la tentation, aux apparences et à ses faiblesses pour espérer garder ce qu'il possède sans sombrer. On peut également l'interpréter comme une lourde indécision, où une seule erreur de jugement pourrait avoir des conséquences catastrophiques.

La lame du potentiel : L'arcane de l'Amoureux n'apporte pas grand chose de bon : une célébrité sans avenir et éphémère, l'arrivée d'un intrigant ou d'une séductrice qui causera la ruine du personnage et surtout une tentation forte qui risque de faire échouer tout ce qu'à entrepris le consultant.

La lame du destin : L'Amoureux annonce d'assez mauvais résultats : un échec amoureux, une disgrâce, une maladie vénérienne ou la perte de soi-même dans les plaisirs faciles... On peut aussi l'interpréter comme la perte de valeurs qui animaient autrefois le consultant.

La lame de synthèse : Être sous le signe de l'Amoureux, c'est être confronté à ses faiblesses et à un doute cruel, voire un choix cornélien dont le consultant connaît les conséquences et risque de choisir la plus mauvaise. Il représente également une montée en puissance éphémère et creuse, qui se dissipera aussi rapidement qu'elle est venue.

VII LE CHARIOT

Le Chariot est symbole de victoire et de triomphe écrasant. Il représente la force, la violence, les pulsions et la colère, il s'agit donc d'un signe d'une grande vitalité et fondamentalement passionnel. L'arcane illustre également les plaisirs rapides, l'immédiateté et le manque de finesse, voire la brutalité.

Lame du consultant : Un personnage placé sous le signe de Mars a de fortes chances d'être un homme bien portant et athlétique. Il peut s'agir également d'un ambitieux ou d'un militaire ne reculant devant aucun moyen pour obtenir ce qu'il veut rapidement. Sous un jour positif, il s'agit d'un caractère trempé et courageux, tenant l'honneur en haute estime. Sous un trait plus noir, l'arcane évoquera une brute sans manière, aux accès de violences ravageurs.

Lame de l'adversité : On parlera ici



d'affrontement physique et de dépassement de soi. Le Chariot est un adversaire fort et dangereux. L'arcane peut également signifier le manque d'à propos et l'influence néfaste des passions sur la réflexion.

Lame du potentiel : Le potentiel du chariot peut-être double : il peut s'agir d'un accident violent ou d'un triomphe sans commune mesure, obtenu par l'effort. S'il représente une personne, celle-ci sera probablement militaire ou issue d'une classe

dirigeante. Il peut s'agir d'un despote ou d'un protecteur, selon l'arcane du destin tiré. Plus rarement, il peut s'agir d'un voyage éloigné et difficile. *Lame du destin* : Le destin amené par le Chariot est très souvent favorable : il s'agit la plupart du temps d'une victoire retentissante et sans appel. Cependant, couplé à une mauvaise synthèse, il peut se changer en mort brutale ou en accident tragique.

Lame de synthèse : La synthèse amenée par le Chariot est le signe que le destin en cours sera placé sous le signe de l'affrontement physique et de la victoire. Santé, confiance, courage ne poseront plus provisoirement de problèmes au consultant pour l'accompagner jusqu'à son triomphe.

VIII LA JUSTICE

La Justice est le symbole de la droiture et la garante du sens moral. Elle est l'incarnation d'un destin implacable ou les torts finissent toujours par se payer. C'est un arcane neutre et froid qui n'apportera de bien qu'à celui qui n'a rien à se reprocher et punira implacablement les coupables.

Lame du consultant : La Justice est affiliée aux personnes froides et cartésiennes, mais pétries de sens moral. L'arcane désigne l'intégrité, la fidélité et la recherche continuelle de



l'équité. Sous un jour plus négatif, le consultant placé sous le signe de la justice est très à cheval sur ses principes, intransigeant et glacial.

Lame de l'adversité : Une bien mauvaise position que de se retrouver face à la justice. Il est rare que cet arcane apparaisse sans raison, que le consultant l'accepte ou non. En général, il signifie qu'un passé trouble devrait refaire surface ou que les autorités s'intéresseront de près aux activités coupables de celui dont on



tire les cartes. C'est donc face à la justice des hommes ou celle de sa conscience que le consultant devra lutter.

Lame du potentiel : L'arcane de Justice en potentiel est à double tranchant et en lien direct avec les valeurs morales du consultant : une épée de Damoclès sera désormais suspendue au-dessus de lui, s'il agit dans son bon droit, le destin lui sera favorable, s'il s'écarte du droit chemin, il sera puni. S'il s'agit d'une rencontre, le consultant verra bientôt entrer dans sa vie un homme de justice, magistrat, représentant de l'ordre ou même simple civils cherchant à découvrir une vérité cachée.

La lame du destin : Lorsque la Justice apparaît en lame du destin, cela signifiera que tout crime sera puni, au final et que l'équilibre reviendra de nouveau. C'est un retour au statut originel, après que chaque faute ait été payée et chaque bienfait récompensé.

La lame de synthèse : Être placé sous le signe de la justice est généralement une bonne chose, pour ceux qui n'ont rien à se reprocher. Dans ce cas, c'est un symbole d'équilibre, de santé et de faveur du destin. Dans le cas contraire, la Justice se fera oppressante et sera synonyme de doute, de méfiance et d'oppression.

IX L'ERMITÉ

L'Ermite représente les vérités cachées et difficile à admettre. C'est un arcane d'abnégation et de douleur, mais également de sagesse et de lumière. Il symbolise la solitude et l'abandon des valeurs terrestres pour le savoir spirituel. Contrairement aux idées reçues, c'est une lame positive pour qui est prêt à en payer le prix.

La lame du consultant : L'Ermite est souvent affilié à un homme âgé ou une personne dont la vie a été aussi longue que tourmentée. Il peut également s'agir d'un être en perpétuelle quête de savoir, jamais satisfait par les réponses qui ont pu lui être fournies : un savant, un érudit, un philosophe peuvent être représentés par l'Ermite.

La lame de l'adversité : L'arcane représente la longue errance, la recherche qui semblera vaine et pourra déboucher sur une vérité terrible, voire la folie. C'est également un symbole de souffrance lancinante, de longue blessure et de soif de vérité jamais assouvie. On peut aussi l'interpréter comme un long départ et un isolement complet du consultant, qui ne pourra compter que sur lui-même. Enfin, il peut s'agir d'une malédiction qui accompagnera désormais le personnage tout au long de sa quête de vérité.



La lame du potentiel : L'Ermite est double car il représente à la fois un savoir ou une récompense, mais également le prix à payer pour l'obtenir. S'il représente un personnage, il s'agira d'un homme de religion, un mystique, un initié dont l'influence sur le consultant sera aussi fructueuse que mauvaise. Les savoirs interdits, les secrets lourds à porter seront l'apanage de cet arcane.

La lame du destin : Sous un jour positif, le destin promis par l'Ermite est celui de la connaissance et des véri-



tés cachées. Sous un côté moins reluisant, il est celui de l'isolement et de la souffrance, ainsi que d'un secret trop lourd à porter. Il peut également s'agir d'un retour d'une personne ou d'un passé que l'on pensait oublié.

La lame de synthèse : L'Ermite est le signe des mystères et de l'ésotérisme. Sa vérité étrange dépassera la compréhension humaine et fera peser, tout au long des recherches du consultant, un poids de plus en plus lourd sur ses épaules. Il signifie l'éloignement des proches, l'errance et la solitude face au danger.

X LA ROUE DE LA FORTUNE

La Roue de la Fortune évoque les hasards, les changements et les coups du destin. Elle fait monter les faibles et abat les puissants sans raison particulière, pour perpétuer à l'infini le cycle de la vie. C'est un arcane trouble, de doutes, de joies et de peines mêlées.

Lame du consultant : Le consultant est souvent un être lunatique, fantasque, à l'humeur changeante. Il ne s'agit pas forcément d'un fou, mais souvent d'un excentrique difficile à cerner, capable de tout jouer sur un coup de dé. Sous un jour plus négatif, c'est une personne ambiguë, à qui il est difficile de faire confiance.

Lame de l'adversité : L'arcane de

la Roue de la Fortune promet de nombreux déboires imprévisibles lorsqu'elle est placée du côté de l'adversité. Le consultant risque d'accumuler la malchance et les coups du sort. Elle peut aussi être interprétée comme un changement radical d'état, une chute ou une disgrâce : tout ce qui pouvait autrefois servir d'appui s'effondrera subitement sous l'influence du destin.

Lame du potentiel : Probablement la plus difficile à interpréter, il s'agit la plupart du temps d'une aubaine inespérée ou d'un effroyable coup du sort, selon l'arcane du destin qui sera tirée. La seule chose de certaine est que le changement est brusque et défie parfois toute logique. S'il s'agit d'une personne, le consultant a de forte chance de tomber sur un joueur, un être fantasque, un libertaire dont l'influence risque de changer grandement ses habitudes.

Lame du destin : A cette position, l'arcane désigne un nouvel ordre ou un chaos absolu, peu importe que le changement soit positif ou négatif. C'est un renversement des valeurs ou des acquis du consultant, qui peut subitement se retrouver à la tête de responsabilités ou tomber dans la disgrâce.

Lame de synthèse : Sous le signe de la Roue de la Fortune, ce sont les changements successifs, le bousculement

des habitudes et les effondrements des certitudes qui régiront le destin proche du consultant. De nouvelles opportunités se créeront là où l'on n'en soupçonnait pas et des pistes sûres se fermeront coup sur coup.

XI LA FORCE

La Force est le symbole de l'endurance physique et morale. L'arcane illustre la détermination, le courage et la droiture et apportera un soutien indéfectible au consultant. C'est un signe de santé, de réussite et de résistance face à l'adversité et aux difficultés. Sous un jour moins bon, il peut également s'agir de la colère qui, même si elle est justifiée, peut mener à des excès.

Lame du consultant : Le consultant est plus souvent une femme, déterminée et forte. L'arcane étant signe de droiture morale, la personne est généralement intègre tout en étant capable de concession et de compréhension, privilégiant par dessus tout la protection d'autrui. Il peut s'agir par exemple d'une mère déterminée, d'une directrice d'orphelinat, d'une aventurière ou d'un militaire.

Lame de l'adversité : La force morale et surtout physique du consultant sera éprouvée par le destin. Face à lui, la coercition, la maladie, la souffrance physique lui rendront la tâche



difficile. C'est un combat inévitable qui s'annonce.

Lame du potentiel : Le consultant se découvrira des ressources dont il ne soupçonnait par l'existence jusqu'à là. Il se sentira sans doute épaulé et un événement particulier le rassurera quant à ses propres capacités. Sur un jour plus sombre, l'arcane peut également être prise comme une audace de trop de la part du consultant, qui le conduira à faire une erreur et à en payer physiquement le prix. S'il s'agit d'une personne, on aura sou-



vent affaire à un allié, probablement un militaire ou une personne animée par de forts idéaux.

Lame du destin : Il s'agit la plupart du temps de l'acquisition, pour le consultant, d'une nouvelle ressource spirituelle après un affrontement difficile. Si le tirage est plutôt négatif, il y a également le risque de recevoir une blessure physique importante.

Lame de synthèse : En règle générale, être placé sous le signe de la Force est une bonne chose. C'est un soutien moral et physique face à l'adversité. Un consultant triomphera plus facilement de ses désirs, de ses faiblesses et de ses adversaires s'il fait preuve de détermination.

XII LE PENDU

Symbole de pénitence et de malheur, le Pendu n'est pourtant pas un arcane complètement négatif. Il représente le sacrifice et l'abnégation au service des autres ou d'idéaux qui dépassent les valeurs terrestres. Il n'est donc pas un bon signe pour le consultant, mais ses conséquences sont le plus souvent bénéfiques pour ceux qui l'entourent.

Lame du consultant : C'est un être tourmenté par le remord que représente le Pendu. Le consultant illustré par l'arcane porte une lourde culpabilité. Il peut s'agir d'un ancien repris



de justice, un criminel repentant ou d'une personne se sentant responsable d'un drame.

Lame de l'adversité : L'arcane représente un retour subit du passé, qui nuira constamment au consultant jusqu'à ce qu'il assume ou paye pour son acte. C'est ce remord qui le hantera sans cesse qui sera l'artisan potentiel de son échec.

Lame du potentiel : Le Pendu à cette place représente l'affrontement dra-

matique du consultant et de son passé, qui débouchera sur son expiation de manière tragique ou plus douce. Il pourra s'agir de la rencontre inopinée d'une personne du passé : un témoin, une victime, un complice ou tout simplement un « bourreau » venu réclamer justice. Il pourra également s'agir de l'artisan de la rédemption du personnage, son « sauveur », sous la forme d'un proche, de sa victime désireuse de lui pardonner, ou d'un homme de religion. Il est également possible, si le personnage n'a pas de passé tortueux, qu'une personne ayant quelque chose à se reprocher pour qu'il l'aide à expier ses fautes.

Lame du destin : L'arcane positionné en lame du destin représente souvent la libération spirituelle du consultant, quelle qu'en soient les conséquences. Celui-ci atteindra donc sa rédemption, par la mort ou le pardon, mais se réconciliera avec lui-même, plaçant son idéal au-dessus de son existence.

Lame de synthèse : La synthèse du Pendu fait ressurgir les fantômes du passé qui pèseront sur chaque décision du consultant et reviendront le gêner tant qu'il n'aura pas résolu ses propres conflits. C'est le symbole du conflit interne et de l'affrontement de ses propres échecs.

XIII LA MORT («L' ARCANES SANS NOM »)

Si l'arcane de la Mort n'est pas un tirage très heureux, il n'est pas non plus forcément funeste. La Mort représente un changement, la fin d'une ère et une porte ouverte vers une possible renaissance. Il illustre l'ineluctable destin, le passage du Temps et la disparition qui attend toute chose, à un moment donné de son existence.





Lame du consultant : Un consultant placé sous le signe de la Mort est soit lui-même sur le point de s'éteindre, soit en étroit rapport avec quelque chose de funeste : il peut s'agir d'un homme atteint d'une maladie incurable ou qui mourra dans peu de temps. L'autre alternative le présentera plutôt comme un assassin, un fossoyeur, un bourreau ou même un boucher.

Lame de l'adversité : Difficile de lutter contre la Mort et bien funeste est l'arcane numéro XIII tirée à cette endroit. Si elle ne signifie par le décès du consultant, elle peut avertir de sa chute prochaine ou de la fin de sa condition actuelle. Il peut également s'agir d'une perte difficile, comme celle d'un proche ou d'un parent. En tout les cas, c'est probablement l'un des pires tirages qu'un consultant puisse obtenir.

Lame du potentiel : C'est une lourde menace qui pèse sur le consultant et qui risque de lui causer bien du tracas si le tirage du destin est lui aussi négatif. Il peut s'agir d'une tentative d'assassinat, d'un accident tragique, d'une maladie mortelle qui peut tomber sur lui à n'importe quel moment. Cela peut-être également interprété par la rencontre d'un être funeste et dangereux. La carte est donc un avertissement sérieux à considérer d'urgence.

Lame du destin : Il s'agit de la fin brutale d'un état. Sous un jour négatif, l'arcane peut éventuellement évoquer la mort du consultant, mais selon l'arcane du potentiel, il peut également vouloir dire que la situation du personnage va changer : il peut passer de l'anonymat à la célébrité ou de l'indigence à la richesse. C'est au médium de ressentir si oui ou non l'arcane est porteur de bons ou de mauvais augures.

Lame de synthèse : La Mort plane au dessus du consultant. La sienne, celle de proches, celle d'inconnus ou bien celle d'une ère désormais révolue. C'est un temps de changements qui va désormais rompre le quotidien du personnage : son train de vie, ses repères, ses relations vont changer brutalement, pour le meilleur ou le pire.

XIV LA TEMPÉRANCE.

L'arcane de la Tempérance est symbole de patience et de prudence. C'est également le triomphe de la modestie et de l'humilité sur l'arrogance et la violence. La Tempérance est une lame bénéfique pour qui observe le calme face aux situations les plus critiques.

Lame du consultant : La nature d'une personne représentée par la Tempérance est étroitement liée à la discrétion, la modestie voire la timidité



ou le mutisme. Il s'agit souvent d'un être jeune, chaste ou même d'un enfant plutôt sage. Elle est souvent naïve et peu confiante en ses propres capacités.

Lame de l'adversité : C'est la passivité et le manque de confiance en soi qui s'opposent au consultant tirant cet arcane. Son manque d'engagement, ses délais de réflexion trop longs provoqueront l'animosité ou l'agacement de son entourage qui risque de le délaisser. La Tempérance sym-

bolise également la fragilité physique ou la vulnérabilité des plus faibles autour du consultant.

Lame du potentiel : La Tempérance donnera un délai de réflexion supplémentaire au consultant qui pourra en tirer les conséquences du destin qui l'attend s'il agit dans l'urgence. Il pourra également s'agir de l'arrivée dans sa vie d'une personne innocente, d'un amour pur ou d'une présence désintéressée qui lui fera revoir son jugement et lui apportera sérénité d'esprit et confiance.

Lame du destin : L'arcane de la Tempérance annonce toujours quelque chose de bénéfique pour le consultant : il s'agit généralement de la réussite d'un projet réfléchi ou de la correction d'une erreur de jugement.

Lame de synthèse : Être placé sous le signe de la Tempérance assure une certaine sécurité et un certain recul sur chaque décision prise. C'est avec un esprit clair, exempt de toute tentation et toute haine que le consultant va affronter ses difficultés.

XV LE DIABLE

Probablement le pire arcane qui puisse être tiré par le consultant, le Diable correspond au Mal pur, au danger, à la tentation néfaste et à la violence auxquels devra faire face le malheureux, à moins qu'il ne soit lui-même le porteur de ce mal.



Lame du consultant : Un être représenté par l'arcane du Diable est une personne rongée par le vice et la malignité. Qu'il soit un meurtrier, un prévaricateur¹, un dépravé libidineux ou un simple malheureux dévoré par ses pulsions, tout son être est dirigé par ses envies immédiates et sa perfidie ne connaît aucune limite. Le consultant peut avoir toutes les apparences, mais il est très souvent charismatique et sûr de lui.

Lame de l'adversité : Malheur à celui qui devra faire face à l'arcane du diable, car c'est le Mal absolu qu'il devra combattre et celui-ci prendra toutes les formes possibles pour lui nuire. Toutes les faiblesses du consultant seront sollicitées par une ou plusieurs personnes qui se seront fixés pour objectif de le faire chuter. L'arcane du Diable peut également signifier un adversaire invisible, effroyable et surnaturel, qui aura choisi le consultant comme victime.

Lame du potentiel : L'arcane du Diable en potentiel représente un choix cornélien qui risquera de condamner le consultant s'il ne prend pas ses précautions. Il peut s'agir d'une proposition, d'un choix immoral qui peut lui apporter beaucoup tout au-

1 Personne manquant à ses devoirs, NdR.

tant qu'il pourra le condamner. S'il s'agit d'une rencontre, elle lui sera fatalement néfaste : une séductrice, un homme de mauvais conseil, un prêtre pervers ou une créature surnaturelle au magnétisme surhumain, telles peuvent être les possibilités de ces funestes rencontres qui lui feront tout perdre.

Lame du destin : On annonce ici le malheur, la chute du personnage dans la débauche, la démence ou la mort. Le résultat est probablement le plus néfaste qui soit si le potentiel se réalise : en aucun cas le consultant n'en sortira indemne.

Lame de synthèse : La synthèse du Diable est le signe de la malchance, des mauvaises rencontres et de la lutte contre les forces du Mal. C'est un arcane lourd de conséquence, qui ne lâchera que très difficilement le consultant dont le moindre faux pas lui sera fatal.

XVI LA MAISON DIEU

La Maison Dieu est un arcane néfaste, synonyme de catastrophe imminente et d'échec. Il représente également l'orgueil, le manque de réflexion, la bêtise et les erreurs de jugement qui seront fatals au consultant s'il n'y prête pas attention.

Lame du consultant : Un consultant sous le signe de la Maison Dieu peut

annoncer un être pétri d'orgueil, souvent haut placé mais manquant de bon sens. Il peut également représenter l'égoïsme, l'avidité et la cupidité. Une autre possibilité est l'inconséquence : la personne concernée peut être tout simplement une personne incapable de réfléchir correctement par elle-même sans faire un nombre effarant d'erreurs.

Lame de l'adversité : Les deux adversaires les plus probables du consultant peuvent être la démesure du pro-



jet qu'il désire réaliser et son manque de prudence. Il peut également s'agir d'une catastrophe imprévue, souvent lourdes de conséquences et parfois mortelle qui risque de ruiner ses projets. Elle prend souvent la forme d'une intempérie (nauffrage, incendie, tremblement de terre...) ou d'une malchance incroyable (accident, ruine subite, une révolte...).

Lame du potentiel : La Maison Dieu fait planer sur le consultant la menace d'une catastrophe ou le prix à payer pour son immodestie. On peut aussi l'interpréter comme la rencontre avec une personne aux intentions intéressées et souvent néfastes, dont la vanité ou la cupidité seront les déclencheurs de malheur. Un industriel peu scrupuleux, un politicien véreux, une épouse superficielle sont autant d'exemples de personnages attirés par la Maison Dieu.

Lame du destin : Il s'agit la plupart du temps d'un coup du sort en rapport avec la lame du potentiel : un échec cuisant, un espoir déçu par manque d'attention, une erreur fatale aux conséquences irrécupérables. L'arcanne annule tous les bienfaits des autres cartes.

Lame de synthèse : La Maison Dieu placera tout le destin proche du consultant sous le signe des erreurs de jugement, de la paresse et de l'inconsistance. Il lui faudra redoubler



d'attention et de modestie pour que ses plans, qui seront également malmenés par le destin, voient vraiment le jour.

XVII L'ÉTOILE

L'Arcane de l'Étoile est le symbole de l'espoir et de l'attente. Seul, il est difficile à interpréter et doit toujours se coupler avec une autre lame. Il est synonyme d'optimisme, de persévérance mais également d'espoir déçus et de désillusion.

Lame du consultant : Le consultant est probablement une personne naïve ou un idéaliste. Sous un jour positif, c'est un doux rêveur, une personne terriblement chanceuse, un être attentionné au sens artistique développé. Sous un jour plus sombre, il s'agit d'une personne distraite, qui manque de pragmatisme et se berce d'illusions.

Lame de l'adversité : Ce sont les illusions et les faux espoirs qui vont nuire au consultant. Ce qu'il compte pour acquis va lui faire défaut et ses pronostics vont s'avérer être erronés. La lame peut également être interprétée comme une terrible déception qui risque de briser les rêves du consultant.

Lame du potentiel : L'Étoile en potentiel est une lueur d'espoir ou un signe, un indice sur le futur laissant

présager le meilleur. En terme de personnes, il peut s'agir de l'arrivée d'un messager, un porteur d'espoir souvent inconnu du consultant.

Lame du destin : L'Étoile est l'accomplissement du potentiel et des espoirs du consultant. Il peut s'agir d'une rémission de maladie, de l'arrangement d'une situation ou d'une réussite à un examen, un concours, une épreuve. C'est également le triomphe des idéaux sur la logique

Lame de synthèse : La synthèse de l'Étoile place le consultant sous le signe de la bonne fortune et des secrets ésotériques. Il peut s'agir d'une chance insolente ou d'une véritable protection surnaturelle.

XVIII LA LUNE

La Lune est un arcane souvent nuisible, qui annonce les désillusions et le désespoir. C'est aussi le symbole de la nuit, de l'inconnu, des secrets et des puissances occultes. Elle évoque le déclin des forces vitales, la dépression, les cauchemars.

Lame du consultant : L'arcane de la lune annonce souvent une femme, au caractère séducteur et mystérieux, souvent versée dans l'occulte. Elle évoque le conflit intérieur, la tristesse, la mauvaise santé physique et le doute. Un consultant sera souvent versé dans les sciences occultes ou



les intrigues. Souvent, il sera déprimé ou désespéré.

Lame de l'adversité : Ce sont les puissances occultes de la nuit qui se seront liguées contre le consultant : les cauchemars du passé viendront le hanter, il sera peut-être victime d'une malédiction et sa santé déclina lentement. Autour de lui, tout tombera en déliquescence, famille, richesse, amours, avec une lenteur désarmante. L'arcane est le symbole des amours perdus et de la nostalgie.

Lame du potentiel : Un consultant

placé sous l'influence de la Lune sera menacé par des dangers qui dépasseront sa compréhension et sa résistance mentale. Il risque de sombrer dans la déprime et des êtres nuisibles l'entraîneront lentement vers le fond et la débauche. On peut également l'interpréter comme une malédiction lancée par un être versé dans l'ésotérisme ou l'intervention d'un personnage côtoyant les forces magiques dans sa vie.

Lame du destin : Le résultat et les espoirs du potentiel seront anéantis par l'influence de la Lune. La vie du consultant sera troublé par une disparition, une menace invisible en lieu et place de ce qu'il espérait. La bénédiction pourra se transformer en punition, sans que le consultant ne comprenne pourquoi.

Lame de synthèse : Être sous le signe de la Lune, c'est s'enfoncer dans l'échec des entreprises les plus simples. L'arcane encourage à trouver la solution aux problèmes dans l'occultisme, ce qui mènera peut-être le consultant à sa perte.

XIX LE SOLEIL

Le Soleil est un des arcanes les plus bénéfiques pour le consultant. Il prodigue bienfaits et apaise les blessures. C'est un symbole de renouveau, de savoir, d'espoir et de triomphe qui



agira toujours en la faveur de celui qu'il protège.

Lame du consultant : Le consultant représenté par l'arcane du Soleil est une personne de bien, parés de nombreuses vertus, dont la bonté et le charisme. Il s'agit souvent de personnes jeunes, d'une beauté rayonnante et d'une énergie débordante. Le consultant apporte souvent joie de vivre et réconfort à son entourage.

Lame de l'adversité : S'opposer au So-

leil, c'est avoir déçu un allié fidèle qui se retournera probablement contre le consultant par déception. Cet arcane peut également être interprété comme un objectif trop ambitieux sur lequel le consultant va s'épuiser en vain.

Lame du potentiel : C'est le bonheur qui attend le consultant au tournant s'il continue sur cette voie. Chance en affaires, en amour, santé de fer, rien ne lui manquera si le destin ne s'y oppose pas. S'il s'agit d'un personnage, il peut s'agir de l'être aimé, d'un secours providentiel et désintéressé ou d'une future amitié des plus fidèles.

Lame du destin : L'arcane du Soleil est un dénouement heureux aussi bien pour le consultant que pour son entourage. Il ne peut avoir de conséquences négatives.

Lame de synthèse : Être placé sous le signe du Soleil, c'est mettre toutes les chances de victoire de son côté : sa lumière dissipera les mensonges et éloignera le mauvais sort, sa chaleur promettra rétablissement et fortune à celui qui saura éviter les pièges du destin.

XX LE JUGEMENT

Le Jugement est synonyme de bouleversement et d'avènement. Il récompense la droiture et punit les fai-

blesses de manière radicale et parfois disproportionnée. C'est le symbole du bilan, de la conclusion.

Lame du consultant : Un consultant sous le signe du Jugement sera un futur condamné ou un être cherchant des réponses sur sa nature, son origine. Il peut s'agir d'un amnésique, d'un homme recherché ou d'une personne ayant commis une faute dont il ne connaît pas les conséquences.

Lame de l'adversité : Le Jugement sera une condamnation qui tombera, jus-



tement ou non, sur le consultant, qui sera alors dans la ligne de mire de la justice. L'arcane représente également, dans un sens plus ésotérique, le retour des morts ou du moins les problèmes qu'ils peuvent encore attirer sur le personnage. C'est encore une fois un appel à la fuite.

Lame du potentiel : Il s'agit la plupart du temps d'une condamnation ou d'une injustice qui frappera le personnage, qui pourra par exemple se retrouver compromis à tort ou être poussé à la faute. S'il s'agit d'une personne, ce peut-être un témoin, un accusateur ou une personne chargé d'une mission judiciaire.

Lame du destin : L'arcane représente la condamnation et les conséquences logiques du potentiel, qu'elles soient positives ou non. Elle représente également la conclusion, la fin d'une affaire qui aura pesée sur le consultant depuis trop longtemps.

Lame de synthèse : Être placé sous le signe Jugement fera sentir au consultant un sentiment d'oppression, même si celui-ci n'est coupable de rien. Il se sentira surveillé, méfiant, trouvera difficilement le repos et remettra en question son propre cheminement. Le Jugement en synthèse donnera également au consultant l'occasion d'obtenir de nouveaux éléments sur un mystère qui le ronge.



XXI LE MONDE

L'arcane du Monde est le symbole de la création, de l'avenir et du renouveau. Il annonce un nouveau cycle, libre d'un passé révolu. C'est un signe extrêmement positif et une illustration de la nouvelle chance qui est donnée au consultant pour repartir sur une base plus saine.

Lame du consultant : Le Monde présente un consultant fécond et créatif.



Il peut s'agir d'une créativité artistique, scientifique, mais également humaine : un inventeur, un peintre ou une femme enceinte peuvent tout aussi bien représenter le Monde. C'est également un signe de commandement ou d'aide spirituelle : un prophète, un voyant ou un meneur d'hommes idéaliste peuvent correspondre à cet arcane.

Lame de l'adversité : C'est le changement qui nuira au consultant : ses valeurs deviendront désuètes, ses biens perdront leur importance, son rôle sera minoré. La nouveauté ne lui sera pas favorable. Il peut également s'agir d'une naissance qui lui sera néfaste (un héritier par exemple le spoliant d'un héritage...) ou de la mise en place d'un nouveau régime politique.

Lame du potentiel : Le consultant sera source de création et de souffle nouveau. Cela peut annoncer la naissance d'un enfant, la formation d'un nouveau courant, la découverte d'une chose inédite, l'accès à de nouvelles connaissances... Un nouvel élément entrera dans sa vie et le forcera à revoir ses jugements : il peut s'agir d'un nouvel assistant, d'une idylle, d'un discours politique ou religieux convaincant.

Lame du destin : Création et naissance seront les maîtres mots du Monde à cette position. Le personnage en-



gendrera une œuvre formidable ou dévastatrice selon la synthèse sous laquelle il sera placé, mais façonnera quelque chose d'inédit, dont le rôle sera majeur par la suite. Il peut s'agir d'une invention, d'une œuvre d'art ou de la naissance d'un futur personnage important par exemple.

XXII LE MAT OU L'ARCANE SANS CHIFFRE

Le Mat est l'arcane le plus ambivalent de tous : il représente tout autant la folie et l'errance, que la sagesse et l'intelligence. C'est un signe dangereux et imprévisible qui apporte tantôt joie, tantôt malheur mais toujours confusion.

Lame du consultant : Un consultant sous le signe du Mat est un être perdu, dont la raison est sans doute dérangée. Dans tous les cas, il est en dehors des réalités du monde et navigue sur des sphères spirituelles que peu peuvent saisir. C'est un être insaisissable, imprévisible, mystérieux et probablement dangereux.

Lame de l'adversité : C'est l'errance, la peur et la démence qui guettent le consultant et qui seront ses pires opposants : les obstacles les plus insensés se dresseront devant lui et ses instincts refoulés feront à nouveau surface pour jouer avec sa santé mentale. Chaos, désordre et incohé-

rences risquent également de ponctuer son parcours.

Lame du potentiel : Le Mat apporte la confusion sur les certitudes du consultant, mais lui permettront peut-être d'atteindre de nouvelles sphères de connaissance. Évidemment, ce peut être également la démence qui le guette, selon le tirage. Si l'arcane représente une personne, il s'agirait d'un être inquiétant et fantasque, ne répondant à aucune logique directe, mais dont l'influence sur la vie du personnage sera forte.

Lame du destin : L'arcane représente ici l'égarement, physique ou psychique. Il peut s'agir d'une folie passagère aux conséquences désastreuses ou d'une passion heureuse et courte, selon la lame du potentiel. S'il s'agit d'une conclusion, elle n'est pas très brillante, puisque l'équilibre mental du consultant se verra alors menacée.

Lame de synthèse : Le tirage sous le Mat est brouillé. Les lames sont positionnées dans des catégories qui ne leur correspondent pas et le destin du consultant est troublé, voire illisible. La vision de cet arcane en synthèse est un phénomène inquiétant pour le cartomancien.

NICOLAS HENRY



AIDE DE JEU
POUR ASGARD
DE MARTIN
TONY

LA FONTAINE DE NINIR

~ Bilan du Scénario ~

- Idun Capturé
- Loki Emprisonnée
- Espionnage Info. recueillies

~ Unités de temps Écoulées ~

- Espionner les Jötunns
- Franchissement des Montagnes
- Unités de temps écoulées à la fin /13

TRIQUER DANS LES MI-ROYAUMES

~ Bilan du Scénario ~

Ce Scénario a été joué en :

- 2° 3° 4°
- Mortels remotivés
- Epée Croc Noir récupérée
- Jötunns divisés
- Jörmungand piégé

~ Unités de temps Écoulées ~

- Se rendre dans les mi-royaumes
 - Récolte d'information à Burdenglom
 - Affronter le Loup Noir
 - Tenter de Libérer Asgeir
 - Être surpris/démasqués par les Jötunns
 - Rechercher le Jörmungand
- Total des unités de temps écoulées :

LES AMERES DE LYGGDRASIL

~ Bilan du Scénario ~

Ce Scénario a été joué en :

- 2° 3° 4°
- Nouvelle entrave pour Fenrir
- Gran vaincu
- Balder libérée de Helheim
- Loki enchaîné durablement
- Nidhög affaibli par la chaîne

~ Unités de temps Écoulées ~

- Rejoindre les bas-royaumes
 - Rendre visite aux Dvergars
 - Négocier avec Hel
 - A la rencontre de Thokk
 - Traversée de Niflheim
- Total des unités de temps écoulées :

L'EPÉE PERDUE

~ Bilan du Scénario ~

Ce Scénario a été joué en :

- 2° 3° 4°
- Ne pas faire de mal à Loki
- Lances volées ou non bénies
- Loki récupère l'Epée de Vie

~ Unités de temps Écoulées ~

- Rejoindre les hauts-royaumes
- Enquêter au banquet
- Confronter la secte
- Bénédiction des lances plus longue
- Intervenir à la cour de lumière
- Secourir les Nornes

Total des unités de temps écoulées :

LES COHORTES DE



~ Unités de temps Écoulées ~

- Affronter Surtur
- Faire face aux Jötunns sur le Bifrost
- S'opposer au raz-de-marée
- Combattre Fenrir

LA DESTRUCTION



LES COHORTES DE LA DESTRUCTION

~ Chronologie du Ragnarök ~

1 5 10 13 17

Les légions du Ragnarök convergent vers Asgard

Fin du Ragnarök

~ Neutraliser les Fronts Nord et Est ~

- Front du raz-de-marée :
Le Jörmungand piégé (p.29) ☐
Balder libéré de Helheim (p.41) ☐
- Front de Fenrir :
Une nouvelle entrave pour Fenrir (p.41) ☐

~ La chute d'Asgard ? ~

- Yggdrasil ébranlé (p.41) ☐
- 6 pts de victoire ou moins : Victoire des Jötunns
- 7 à 12 pts de victoire : Crépuscule des Dieux
- 13 pts victoire ou plus : Prophétie Contredite

Points de Victoire : Pts



SOLIPCITY

DANS MANHATTAN,
PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER.

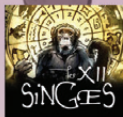
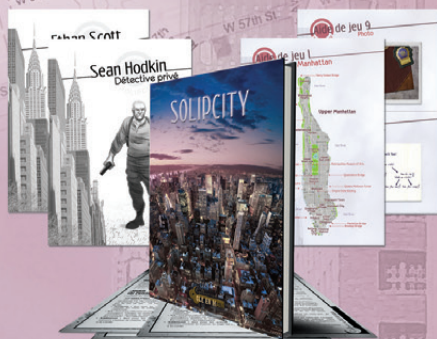
New York, aujourd'hui. Vous vous réveillez à 6h17 et découvrez que la ville est abandonnée. Vos voisins, vos proches, tous les habitants ont disparu.

Explorez l'île de Manhattan pour enquêter sur ce mystère, faites face aux périls étranges qui menacent. De vos choix, de vos réussites et de vos échecs dépendent votre survie et votre avenir, dans une campagne ouverte à issues multiples.

Êtes-vous prêt à vous perdre dans les méandres de Solipcity ?

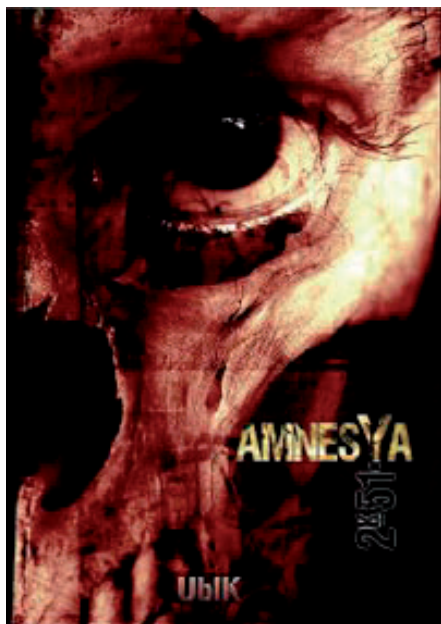
Aurez-vous le cran de percer ses secrets ?

DÉCEMBRE 2011



www.les12singes.com

Collection
GLE EN MAIN



BLOOD OF KINGU

«No tears, please. It's a waste of good suffering.»

«Ah, the suffering. The sweet, sweet suffering.»

Pinhead, « Hellraiser ».

TOILE DE FOND

Dans la logique des Nodosités de Diffraction Euclidienne, les démons sont les incarnations des émotions les plus négatives de l'homme. Connaissant cette particularité des NDE, un groupe d'occultistes sanguinaires, le *Cercle de l'Oblation* — le troisième cercle des *Disciples de Kingu* (cf. WDC, p. 49)—, a commencé à mettre rituellement à mort des captifs, après les avoir torturés et

mutilés, afin de tenter d'investir leur souffrance dans une *forme physique*. Contre toute attente, cette poignée d'adeptes est parvenue à engendrer des *démons*, de nouvelles NDE mobiles, appartenant — selon eux et les préceptes de leur culte babylonien — à la Légion de Kingu. Plusieurs de ces créatures sont donc nées de l'angoisse extrême ressentie par les sujets (principalement des Doppelgangers) qui avaient été aveuglés, mutilés et empalés sur des barres de fer.

D'un autre côté, deux jeunes adolescentes, adeptes du 7^e Cercle des *Disciples de Kingu*, passionnées par la série de films *vintage Hellraiser*, ont fait naître de leurs désirs un cube de métal, une représentation symbolique de l'enfer de Kingu, permettant de se connecter à la « divinité ». La *Configuration* est le nom de cette NDE. Elle permet non seulement de percevoir l'environnement par les sens du « dieu », mais aussi de le convoquer. Ces différentes actions criminelles et pseudo-mystiques auront pour conséquence de renforcer la ferveur des membres du culte, qui se sont fixés pour tâche d'augmenter le pouvoir de Kingu...

LES DIFFÉRENTS CERCLES DES DISCIPLES DE KINGU :

Cercle des Élus (7 membres)

Cercle des Maîtres (14 membres)



Cercle de l'Oblation (21 membres)
 Cercle des Sacrificateurs (28 membres)
 Cercle du Voile (35 membres)
 Cercle de la Souffrance (42 membres)
 Cercle des Enchaînés (49 membres)
 Cercle des Impétrants (cercle extérieur) — environ 800 membres.

KINGU

Kingu est un dieu de la mythologie babylonienne. Il devient l'époux de Tiamat (sa mère) après qu'Apsu (son père) a été tué par Éa. Tiamat lui confie les tablettes de la destinée et le met à la tête de l'armée de monstres qu'elle a créée pour venger la mort d'Apsu. Kingu sera finalement vaincu par Mardouk le champion de la faction opposée. Il sera mis à mort et avec son sang Éa façonnera l'humanité.

INSPIRATIONS

Ce scénario s'inspire de la série de films *Hellraiser*, en particulier *le Pacte* et *Hellraiser 2 — Les Écorchés*. Si vous ne les avez pas lus je vous conseille la lecture des romans de Clive Barker, en particulier *Hellraiser*, *Secret Show*, *Everville* et les 6 tomes des *Livres de Sang*. La visite du site www.pyramid-gallery.com est également une excellente source d'inspiration.

ACCROCHE : UNE FEMME EN DÉTRESSE

Comme dans tout *B-movie* d'horreur, ce scénario va commencer par une *scène d'ambiance*. Sous une pluie battante, les Nexters arrivent en pleine nuit devant un vieil immeuble lépreux — un squat qui fut autrefois un hôtel situé à moins de 100 mètres de la Scornline et du grillage entourant le Mur des fragmentations. Un hovercraft *spinner* de la MPDC est en vol stationnaire au dessus de la chaussée détrempée. Hormis quelques SDF s'abritant de la pluie dans les ombres, la rue semble déserte.

*Pour le moment, tout ce que les joueurs ont à savoir, c'est qu'ils ont été contactés une heure plus tôt par **Jenny O'Reilly** (ou une autre jeune femme en détresse), qui courait — selon ses dires — un grave danger.*

Le hall de l'ancien hôtel Bradbury abrite en ce moment une dizaine de squatters enveloppés dans des couvertures. Tous diront la même chose : deux flics sont arrivés il y a moins de 10 minutes, suite à un appel anonyme. Certains résidents ont entendu des cris provenant apparemment d'une bagarre. Les flics ont utilisé leurs armes, mais ils ne sont toujours pas redescendus de l'appartement 323 où habite un certain **Marvin Trask** et son fils **Wayne**. En grimpant les marches de l'escalier



au tapis mité et gorgé d'eau du fait des infiltrations (l'ascenseur est en panne depuis des années), les PJ découvriront des traces de sang, indiquant qu'une personne a été traînée (ou s'est traînée) jusqu'à un appartement. La porte est entrouverte (le battant est marqué de traces de griffures et d'impacts de balles). À l'intérieur de cette chambre vide de meubles, les PJ découvriront le corps lacéré de l'officier de la MPDC **Mélanie Haines**. Son GW-Madhornet est vide. Elle vit toujours, comme pourra l'attester un test en *Premiers soins* ou en *Médecine SD 12*.

Sur le palier du 3^e étage, les PJ découvrent la main sectionnée du second flic, toujours accrochée à un fusil à

pompe dans lequel il ne reste que 2 cartouches. Plus loin dans le couloir, ils trouveront son corps, affreusement mutilé, comme si une meute de chiens s'était acharnée à le déchiqueter.

APPARTEMENT 323

Cet appartement est un deux-pièces comprenant une grande chambre et une salle de bain. Une penderie est visible sur la droite.

Dans la salle de bains, les PJ découvrent un véritable massacre : un homme gît sur le carrelage, couvert de sang, apparemment mort éventré. En observant de près les viscères et la mare de sang, il est possible de distinguer une sorte de petit embryon recroquevillé. Un test d'*Étrange / Doppelgangers SD 18* permet de déterminer qu'il s'agit d'une *larve* issue d'un usage de la Déchirure *Insémination monstrueuse*.

En sortant de la salle de bain, la « larve » se relèvera, prête à combattre (il s'agit d'une larve issue d'un « *Légionnaire de Kingu* », des NDE décrites dans l'encadré).

Après la 2^e « mort » de la larve, un test de *Remarquer SD 18* permettra d'entendre du bruit à travers le mur de droite. En écartant la grosse armoire, on découvrira un passage menant à une chambre murée qui



Les larves monstrueuses

Ces petites monstruosités sont des NDE issues de certains *Légionnaires de Kingu*.

Densité : 10

Virulence : 6

Résolution : Il n'existe qu'un seul moyen de résoudre ces NDE : les tuer 6 (Virulence) fois. La destruction du *Légionnaire de Kingu* qui les a engendrées entraîne également leur annihilation.

AD : 3, CLA : 0, GEN : 1, HAR : 3, VIG : 1

PV : 16

Initiative : 3 — Actions : 3

Déf. passive : 12 — Déf. active : +8

Combat

Griffes et crocs : +6 (Domm. 7)

Acide : +4 (Domm. MR + 5)

Déchirures

Attributs de prédation : 2, Chromatonaute : 1, Exoliquéfaction : 1, Vomisseur : 2.

Toutes ont l'équivalent de *Contrôle de la douleur* à 4 et ne souffrent jamais d'aucune pénalité en combat.

servait d'entrepôt clandestin à Marvin Trask. De la drogue, des implants *Protomechs* et plusieurs armes — emballées dans des sacs plastiques — pourront être trouvés en fouillant les lieux. **Jenny O'Reilly** est prostrée, en état de choc, contre un mur.

Lorsqu'ils reviendront dans la chambre, la petite créature aura disparu et demeurera introuvable.

FLASH-BACK

La découverte de Jenny est l'occasion d'expliquer à votre groupe de Nexters qu'ils ont reçu son appel de détresse

il y a environ une heure. Sa voix terrorisée demandait aux PJ de venir l'aider le plus vite possible, suivie de l'adresse où elle se trouvait : hôtel Bradbury, 655 Randolph Street, au sud de Falls Church...

Une ambulance et plusieurs voitures du MPDC arriveront peu de temps après les événements. Des officiers questionneront les PJ, tandis que Jenny est prise en charge par une psychologue et évacuée vers les urgences du Dominion Hospital, la plus proche clinique des lieux.



Les Légionnaires de Kingu

Ces NDE sont des *norms* ou des *Nexters* qui ont été rituellement torturés et mis à mort par les adeptes du 3^e Cercle des *Disciples de Kingu*. Leur apparence et leurs pouvoirs sont variables. La majorité d'entre eux sont proches des *Cénobites de Hellraiser* : corps écorchés et déformés, lardés de crochets et de cicatrices, etc.

Densité : 20

Virulence : 12

- Mythe et religion : 6
- Littérature : 1
- Culture moderne : 1
- Histoire antique : 6
- Histoire ancienne : 3
- Histoire moderne : 1

Résolution : Il n'existe que deux moyens de résoudre ces NDE : les tuer 15 (Virulence) fois ou détruire les instruments de torture qui ont fait d'eux ce qu'ils sont. La destruction de Kingu provoque également leur annihilation.

AD : 5, CLA : 1, GEN : 3, HAR : 5, VIG : 3

PV : 36

Initiative : 5 — Actions : 5

Déf. passive : 16 (22 avec Gravity Game)

Combat

Att. brutale (Prot. osseuses) : +8 (Domm. 11), **Att. normale (Donneur de mort)** : +17 (Domm. 4)

3 Déchirures au rang 3 (ou 6 Déchirures au rang 3 pour les Scorns transformés en Légionnaires) :

Protubérances osseuses, Androptère, Insémination monstrueuse, Gravity Game, Trajectoire obscure, Dissolution de la clarté, Téléportation aléatoire, Exoliquéfaction, Donneur de mort, Crinière, Vomisseur.

Tous ont l'équivalent de *Contrôle de la douleur* à 4 et ne souffrent jamais d'aucune pénalité en combat.

Lorsqu'un « démon de Kingu » est tué, il met 1D6 *Tours* à revenir à son plein potentiel.

DÉBUT D'ENQUÊTE

Les Nexters pourront glaner diverses informations :

- En tant qu'avocate, Jenny repré-

sentait Marvin Trask contre son ex-femme Kristal Simmons pour la garde de leur fils Wayne. Ce dernier — âgé de 13 ans — était présent



lorsque plusieurs individus ont fait irruption chez Marvin, dans le but apparemment d'avoir « une explication » avec lui. Jenny s'était planquée dans la pièce voisine et a entendu la scène dégénérer. Puis, elle a entendu Marvin pousser un hurlement atroce, suivi peu de temps après par les tirs des policiers. Pendant tout ce temps, elle entendait un « régressif » rôder, tel un fauve carnassier... Il semble que Jenny ait entendu trois voix en plus de celle de Marvin, deux voix masculines et une voix féminine. Elle ignore s'il s'agissait de la voix de Kristal.

- D'après les officiers du MPDC, Marvin Trask était déjà connu de leurs services pour trafic de drogue et d'armes. En découvrant la planque, ils ajouteront le *highjacking* et le trafic de *protomechs* à la liste de ses délits...
- En effectuant un test d'*Étrange* / *NDE SD 24*, il apparaîtra que la « créature » semble être une *larve Doppelganger* mais est en réalité une NDE.

Jenny demandera aux PJ s'ils peuvent enquêter sur Marvin et son fils Wayne, qui a été enlevé. Francky Providence poussera aussi les *Nexters* dans cette direction, de même que Daddy Matthew, qui pourra aussi leur fournir son aide pour tout ce qui touche au ghetto.

À LA RECHERCHE DE WAYNE TRASK

En interrogeant les voisins (ou en posant davantage de questions à Jenny), les *Nexters* apprendront que le jeune Trask se rendait souvent dans la *Scorline*, dans Fernwood Park au nord de Bethesda, le long de la I-495. Il y traînait avec des gamins de la rue. Il s'agit de gosses du gang de **Benedict « Oliver » Twist** (WDC, p. 34) > Si les PJ enquêtent dans cette direction, >> *Moi, Lolita, 10 ans, prostituée...*

KRISTAL SIMMONS

Cette Afro-Américaine s'est récemment reconvertie dans le X — une carrière bien plus lucrative que son ancien métier d'infirmière. Elle occupe un appartement au 6^e étage de la Pyramide *Freedom*. Elle refusera de parler aux PJ (en particulier s'ils n'ont aucune raison légale de le faire.) Si les PJ sont suffisamment persuasifs, elle leur ouvrira la porte de l'immeuble et les fera monter dans son appartement, où un albatrid diffuse des news en permanence. Elle prétend toujours être infirmière — mais un simple test de *Génie* / *Instinct SD 12* permet de deviner qu'elle cache quelque chose (*sa carrière d'actrice porno, ce qui pourrait compromettre le procès qu'elle mène contre son ex-mari pour la garde de leur enfant*.) Les *Nexters* ne le savent pas encore, mais Kris-



tal n'a rien avoir avec les *Disciples de Kingu*. Seuls Wayne et **Dylan Black** (la maîtresse et productrice de Kristal) sont liés à la secte.

DYLAN « LILA » BLACK

Cette jeune femme aux longs cheveux noirs est une ancienne actrice porno reconvertie dans la production. Elle est âgée de 35 ans, mais en paraît 10 de moins grâce à plusieurs opérations de chirurgie plastique et l'usage de protéines recodantes. En quête de jeunesse et de pouvoir, elle est parvenue à intégrer les rangs des *Disciples de Kingu*, et à gravir les marches de la hiérarchie de la secte. Elle fait partie du *Cercle des Sacrificateurs*, le 4^e Cercle des Disciples. Elle s'est intéressée à Kristal *via* son fils, qu'elle connaissait par ailleurs : lui et certains membres du gang de « Oliver » Twist sont des fournisseurs de *Scorns*, qui servent de « sacrifices » pour le *Cercle de l'Oblation*. Dylan sert ainsi d'intermédiaire entre le 3^e et le 4^e Cercle, en ignorant

que les *Doppelgangers* achetés ou enlevés sont destinés à devenir des NDE.

SUIVRE KRISTAL

Suivre l'ex-femme de Trask permettra de constater qu'elle rencontre une jeune femme aux cheveux noirs revêtue d'une tenue en cuir fauve, dans un restaurant de la 9^e Rue, dans Old Downtown (cf. *Depravity Art*, WDC, p. 15). Les deux femmes semblent *très* proches. Un test de *Culture populaire / Urbaine SD 18* permettra de reconnaître la compagne de Kristal comme étant **Lila Black**, une ancienne actrice de X.

Nantis de cette information, les PJ pourront trouver l'adresse actuelle de Dylan « Lila » Black et aller fouiller son *penthouse* situé au 14^e étage de la tour *Meridian*, U Street, près de Dupont Circle, dans Rainbow City.

LA VRAIE VIE DE LILA

BLACK

>> TOUR MERIDIAN : SON APPARTEMENT

Bien protégé, avec sa domotique de pointe, cet appartement insonorisé n'abrite que peu d'indices : du matériel vidéo, de grandes quantités de vêtements, de sous-vêtements et des dizaines de *sex toys*. Dissimulés entre



deux piles de vêtements, il est possible de dénicher 4 cubes de données H³ renfermant plusieurs centaines de photos représentant des hommes, des femmes et des enfants de tous âges et toutes origines. Apparemment, certains sont des *Scorns* avec des Déchirures visibles (*Crinière*, *Exocartilage mobile*, *Androptère*, *Walpurgis*, etc.) Des prix, variant de 4000 \$ à 50,000 \$, accompagnent ce véritable catalogue (in)humain. Les photos 3D ont été prises, semble-t-il, dans la Scornline et sur un marché (*Monster's Market* à Capitol Hill). Un test de *Fouiner* / *Remarquer SD 12* permettra de dénicher parmi les bibelots une statuette représentant une sorte de « démon » ailé. Seule une bonne connaissance en Histoire (*SD 18*) permet de reconnaître une représentation du dieu babylonien Kingu, l'ennemi de Mardouk.

>> INTERROGER LILA

Des *Nexters* persévérants parviendront à mettre la main sur Dylan Black. Elle parlera, mais en mentant beaucoup. Interrogée à propos des photos, elle explique qu'elle touche une commission pour sélectionner des Régressifs pour un riche « mécène ». Elle l'avoue rapidement, parce que ça n'a rien de fondamentalement illégal : les Régressifs dotés d'un NEXTS supérieur à 8 n'étant plus considérés comme *humains*, ils peuvent être *vendus*. À propos de la

disparition de Wayne Trask, elle fait peu de mystère : Wayne appartient à un gang de gamins de la Scornline (le gang d'« Oliver ») Twist — un de ses fournisseurs de *Scorns*). Mais elle ne sait pas ce qui lui est arrivé...

Lui faire avouer le nom du collectionneur de *Doppelgangers* sera beaucoup plus difficile et demandera aux PJ d'être créatifs — ou violents. Le nom de ce « collectionneur » est **Calista Drayton**.

Les PJ peuvent également l'interroger à propos de la statuette: elle mentira et expliquera qu'il s'agit d'un bibelot ramené d'un voyage en Syrie. Rien de plus. Dans le cas où les *Nexters* se montreraient intraitables, elle admettra faire partie d'un groupe religieux qui procède à des sacrifices de *Scorns* : le *Cercle des Sacrificateurs*.

MOI, LOLITA, 10 ANS, PROSTITUÉE...

Arpenter les trottoirs crasseux de la Scornline, en particulier les allées de Fernwood Park — sinistre parc situé sous les piliers de béton des Saturn's Rings — permettra de repérer, parmi les prostituées fréquentant les lieux, des jeunes filles maigres au maquillage outrancier, arborant des looks treillis-talons-aiguilles. Ces gamines qui suçotent des Lollipop (certaines n'ont pas plus de 10 ans) se prostituent pour le compte de **Benedict** « **Oliver** »



Twist, surveillées de loin par leurs « souteneurs » (des gamins du gang guère plus âgés qu'elles.) Ces jeunes adolescentes demandent en général entre 100 et 250 \$ pour une passe traditionnelle.

>> L'APPROCHE DIRECTE

Si les PJ posent des questions sur le gang et ne ressemblent pas à des hommes de Bill Canahan — cf. *Amnesia 2k51*, p. 212 — (même de loin), ils seront rapidement entourés par une nuée de gosses et d'adolescents revêtus de couches de vêtements apparemment trouvés dans des poubelles. Ils accepteront de mener les *Nexters* à leur chef, à condition qu'ils paient d'abord le droit (et le privilège) de le rencontrer (200 \$ par tête).

>> LES PJ SE FONT PASSER POUR DES CLIENTS

En se faisant passer pour des clients auprès des jeunes prostituées effrontées, ces dernières réclameront 100 \$ en plus du prix de la passe, pour mener le « client » au chef du gang, après en avoir débattu avec leur « mac ».

« KING OLIVER »

Les PJ seront guidés le long de plusieurs passerelles et échelles métalliques branlantes jusqu'à un cabanon au plancher instable, installé à

5 mètres de haut entre quatre piliers de béton, au nord de Bethesda. Vêtu comme un écolier anglais du XIX^e siècle (avec des Rangers aux pieds), Benedict « Oliver » Twist ira droit au but : que veulent les PJ ? S'ils désirent une information, tout se monnaie ! Mais attention ! S'ils prétendent être des hommes de Canahan, Benedict Twist ordonnera à ses « troupes » de flanquer les importuns dehors : il refuse de traiter avec ce mafieux !

- Twist réclamera au moins 500 \$ par information, il ne descendra pas en dessous, surtout s'il sent que les *Nexters* sont à l'affût de renseignements. Pour cette somme, il admettra avoir refilé des tuyaux à propos du *Monster's Market* à une certaine Dylan Black. Il leur expliquera que l'*Eastern Market*, qui se tient à l'ombre des Pyramides, permet à certains négociants de vendre des *Scorns*, Régressifs dont le NEXTS s'élève à 8 ou davantage. Dylan était intéressée par cette information.

Voici en substance ce que sait ou ignore « Oliver » :

- il a vendu le jeune Wayne Trask à Dylan Black ;
- il ignore que Dylan fait partie des *Disciples de Kingu* ;
- il connaît les *Disciples* mais ne fait pas (encore) le lien avec le trafic de *Scorns* ;
- il sait que Dylan a partie liée avec le



D^r Drayton, directrice du *W. P. Canahan Clinical Center*, et que le centre abrite plusieurs Régressifs.

FOUILLER LA PLANQUE DE BENEDICT TWIST

Cela permettra de découvrir des tirages photographiques représentant de jeunes *Scornis*. La majorité de ces clichés ont été pris dans un endroit sombre, comme une cave ou l'intérieur d'un pilier de la Scornline.

UNE HISTOIRE DE SUCETTES...

Un *Nexters* vigilant remarquera que les papiers enveloppant les sucettes des jeunes prostituées de Benedict Twist portent tous la mention : «*W. P. Canahan Clinical Center*».

Un test de *Culture populaire / Racaille SD 12* permet de savoir que **William P. Canahan**, dit Bill, est l'un des plus gros propriétaires fonciers de Virginie. Il fait partie des gens qui permettent aux Marchés des piliers d'exister en pratiquant un système de racket proche d'une mafia. C'est lui qui paie l'entretien des structures et arrose les flics et les services d'inspection sociale. En échange de sa « protection », il demande 2 % à tout « commerçant » faisant négoce sur les Marchés de la Scornline.

CANAHAN CLINICAL CENTER

Le *W. P. Canahan Clinical Center*



est une clinique privée située River Road qui offre normalement ses services aux hommes de Canahan ou à tout individu habitant le ghetto ou la Scornline capable de payer les frais de séjour et de chirurgie. C'est une construction récente de deux étages, possédant une capacité d'accueil de 50 lits répartis en 20 chambres. Les couloirs sont propres (nettoyés en permanence par des *bots* d'entretien) mais il y règne un calme un peu sinistre.

En piratant le serveur de la clinique (possédant un pare-feu de Classe IV), les *Nexters* pourront glaner divers renseignements :

- les dossiers administratifs de l'hôpital : on y découvrira que la majorité du personnel a été licencié ces 24 derniers mois et remplacé par de



nouveaux employés. Par exemple, l'infirmière en chef, **Sonia Wylock**, a été la dernière engagée par le D^r Drayton ;

- des photos 3D représentant des cadavres écorchés (hommes et femmes), des tiges de fer plantées dans la chair et les os. Un PJ possédant de bonnes connaissances de médecine (test SD 24) notera que ces individus ont été torturés et écorchés *vivants* ;

- une série de photos digitales représentant un temple carbonisé suite à un incendie. Un test de *Culture populaire SD 18* permet de reconnaître un temple du Dogme Ismaélien. En analysant les documents, il sera possible de localiser cette église protestante, qui servait de temple ismaélien, dans Jerusalem's Cross.

N.B. Cet indice est primordial pour mettre les PJ sur la piste du lieu de culte du *Cercle de l'Oblation*.

>> LE PERSONNEL

Le personnel travaillant au Clinical Center est composé de 12 individus — tous sont des *Disciples de Kingu* (plus particulièrement membres du *Cercle des Impétrants*) : 3 agents de sécurité, 7 infirmières et 2 chirurgiens (dont un spécialiste en léganthropie). Les trois agents de sécurité sont toujours armés (pistolet de gros calibre et fusil à pompe à portée de main).

>> DOCTEUR CALISTA DRAYTON

Les PJ pourront la rencontrer en prenant rendez-vous ou en se faisant passer pour des hommes de Bill Canahan (même si elle ne sera pas dupe de ce subterfuge). Calista Drayton ne correspond pas vraiment à l'image du médecin traditionnel, avec ses longues *dreadlocks* blondes et son style *cyberpunk*. Par contre, c'est une fanatique du culte manipulatrice, qui peut aisément se faire passer pour bien plus sympathique qu'elle n'est en réalité.

LE TRAFIC DE SCORNS

Calista Drayton, Sonia Wylock et Lila Black gèrent le trafic de *Scorns* pour le *Cercle de l'Oblation* : elles transportent des *Doppelgangers* achetés au *Monster's Market* ou enlevés dans le ghetto (dans une des ambulances de la clinique), puis les transfèrent dans les sous-sols du temple ismaélien racheté par la secte en 2044 — peu après la reprise de la TAO.

Malgré leur prudence, il sera possible de suivre les trois femmes (ou l'une d'elles), ce qui mènera les PJ aux ruines calcinées du temple ismaélien situé dans Jerusalem's Cross.

LES SOUS-SOLS DE LA PEUR

L'ancien temple ismaélien est un bâtiment carbonisé, coincé entre deux immeubles délabrés au nord du quar-



tier. Les trois entrées de l'église sont fermées par de lourds cadenas équipés de serrures électroniques (*Effractions / Codes électroniques SD 18.*) La nef est envahie de poussière et de suie, de vieux cierges et de bancs métalliques tordus sous la chaleur.

Des traces de pas sont visibles dans la poussière. Une trappe métallique se trouve sous l'autel, elle aussi protégée par une serrure dotée d'un digicode. Les sous-sols forment un labyrinthe de terreur aux murs et au sol recouverts de cendres d'ossements et de sang séché mêlé à de la suie, un antre dédié à la souffrance : pas de lumière électrique, des dizaines de cierges (éteints en dehors des « offices ») et des fresques sanglantes dans un style babylonien dégénéré contant la (re)naissance de Kingu, la création de son armée de monstres et la lutte entre Kingu et Mardouk.

LE SANCTUAIRE

Le sanctuaire est une salle du temple remplie d'instruments de torture : longues barres d'acier fixées verticalement dans le sol sur lesquelles pourrissent plusieurs cadavres qui y ont manifestement été empalés, cages de métal rouillé et chaînes munies de crochets auxquels sont suspendues deux jeunes femmes (dont une *Androptère* aux ailes déchiquetées.) Le fond de la salle est occupé par une

statue de Kingu de 2 mètres de haut posée sur un piédestal éblouissant de sang.

Des cages et des enclos renferment une dizaine de pauvres hères (Norms et Scorns), certains apathiques et résignés, d'autres gémissant de peur. Parmi eux se trouve le jeune *Scorn Wayne Trask*, en état de choc. C'est dans cet enfer que les 21 adeptes du *Cercle de l'Oblation* se livrent à leurs « recherches » sur la souffrance, la terreur et la création des NDE *Légionnaires de Kingu*.

LE PROJET « LÉGIONNAIRES DE L'OBLATION »

En inspectant les fresques et les diagrammes peints sur les murs du sanctuaire, les *Nexters* comprendront que le projet des adeptes du *Cercle de l'Oblation* vise la création d'un groupe d'êtres monstrueux, des espèces de démons baptisés « Légionnaires de l'Oblation » ou « Légionnaires de Kingu » composés de corps de *Doppelgangers*. L'oblation étant un sacrifice consenti à Dieu, les PJ réussissant un test d'*Étrange / NDE SD 18* en déduiront que la secte est occupée à créer des Nodosités de Diffraction Euclidienne à partir de cadavres humains sacrifiés...

LES LÉGIONNAIRES ÉCORCHÉS

Deux *Légionnaires de Kingu* en-



gendrés par la secte, créatures aux muscles écorchés et aux yeux blancs, gardent les lieux, souvent sous forme d' « ombres ». Ils correspondent tous les deux aux caractéristiques des *Légionnaires de Kingu* et sont dotés des pouvoirs *Trajectoire obscure*, *Insémination monstrueuse*, *Attributs de prédation*, *Dissolution de la clarté*, *Donneur de mort*, *Vomisseur*.

L'ÉCHINE DE L'ANGE

L'Androptère qui a été torturée dans le sanctuaire bougera dans les crochets où elle est suspendue et subira une effroyable métamorphose. Son visage semblera fouetté par une force invisible qui lui arrachera les yeux et le nez pour ne laisser qu'une masse sanglante de chairs lacérées et une bouche hurlante. Sa colonne vertébrale sera violemment arrachée de son corps, puis reviendra s'y ficher, les os saillants de toutes parts... Un test de *Génie SD 18* doit être réussi pour ne pas décamper, pris de panique. Cette *Doppelganger* apparaîtra maintenant sous les traits d'un "ange dévertèbre" au service des sectateurs du *Cercle de l'Oblation*. Elle sera dotée des Déchirures : *Androptère*, *Exoliquéfaction*, *Insémination monstrueuse*, *Amétropie*, *Protubérances osseuses*, *Crinière > dards osseux*.

PLUS LOIN DANS LES TÉNÉBRES...

Les sous-sols abritent également :

Un four crématoire situé dans une salle remplie de cendres, servant à incinérer les cadavres qui ne seraient pas transformés en NDE.

Dans le sanctuaire, des rigoles servant à récolter le sang aboutissent à deux larges grilles qui donnent sur les égouts. Les puits, larges d'1 mètre, sont tous les deux dotés d'échelons métalliques fixés dans le béton. Ces deux puits aboutissent dans un long déversoir légèrement en pente qui se termine devant une grille circulaire de 2 mètres de diamètre. Cette section des égouts est sous le contrôle des *Disciples de Kingu*, qui y possèdent un temple dédié à leur « divinité ». >> Voir *La Cérémonie*, p. 16.

RÉACTIONS DES ADEPTES

Les *Nexters* ont de multiples possibilités pour approcher (*en les espionnant*), infiltrer (*en se faisant passer pour de nouveaux adeptes, ce qui est tout à fait possible puisque les Disciples recherchent de nouveaux Impétrants*) ou nuire aux adeptes du *Cercle de l'Oblation* (*en faisant appel au FBI, aux Cuervos Muertos ou en expliquant à Bill Canahan que la clinique qu'il finance sert de plaque tournante à un trafic de Scorns*).

Dans tous ces cas de figure, si les PJ sont repérés par les adeptes, la réac-



tion ne se fera pas attendre : ils tenteront d'enlever les fouineurs (*s'ils s'avèrent être des Doppelgangers*) ou essayeront de les faire exécuter par plusieurs *Légionnaires de Kingu*. Mais ils essayeront toutefois de ne pas attirer outrancièrement l'attention sur eux. Gardez toutefois à l'esprit qu'il s'agit d'une secte : n'importe quel quidam habitant Jerusalem's Cross peut s'avérer être un *Disciple de Kingu* : membre du Syndicat des Soukistes, taximan, prostituée ou son souteneur, dealer, infirmière, coursier, ambulancier, agent de sécurité, etc. Mettez la pression sur votre groupe, rendez-les joueurs paranoïaques !

LA CELLULE DU FBI

Si les *Nexters* font un usage immodéré de la violence et sont peu regardants sur les indices qu'ils laissent derrière eux, ils seront rapidement repérés par l'unité du FBI chargée de l'enquête sur les *Disciples de Kingu*. Cette cellule d'enquête est composée de six agents spéciaux dirigés par un ASC (Agent Spécial en Charge) de la NPTF du nom de **Joshua « Josh » Thornton**, un grand type toujours mal rasé et flegmatique, fumant des cigarillos avec désinvolture. Thornton est un spécialiste dans le domaine de l'étrange (en particulier les NDE et les *Doppelgangers*.) Avocat de formation, intelligent, cynique et retors,



pensez à Hugh Laurie dans *D' House* pour vous donner une idée du personnage.

Les six agents disposent de deux planques truffées de matériel de surveillance dans les étages crasseux du Cœur. Ils seront constamment en liaison audio-vidéo avec Thornton. Ce dernier surprendra les PJ chez eux ou dans un lieu public, mais sans faire usage de violence. Il leur expliquera posément ce qu'il sait sur eux (preuves à l'appui) et leur demandera de travailler pour le Bureau en tant qu'agents d'infiltration, en échange de quoi, il « oubliera » les indices les incriminant récoltés sur les lieux (empreintes, ADN...) Leur travail consistera à infiltrer les *Disciples de Kingu*, en particulier le *Wild Cats*, un hôtel de passe appartenant à une certaine **Maya Gordon**, qui est fichée comme membre active de la secte.

N.B. Thornton ignore qui est réellement Kingu : à son stade de l'enquête, il pense qu'il s'agit d'un puissant *Doppelganger*.



Les adeptes du Cercle de l'Oblation

Ces vingt-et-un adeptes des *Disciples de Kingu* sont issus de différentes couches sociales, mais tous partagent une même dévotion envers leur dieu. À leurs yeux, les sacrifices et les horreurs commises dans le temple sont nécessaires pour réaliser la prophétie qui mènera Kingu à régner sur le monde. Voici les douze personnalités les plus importantes du cercle.

Horton Nox : Cet avocat de Old DOWTOWN possède de nombreuses relations, aussi bien criminelles qu'au sein du Département of Justice.

Calista Drayton : Chirurgienne, léganthrope et trafiquante de *Scorns*.

Sonia Wylock : Infirmière, amante de Calista et trafiquante de *Scorns*.

Nieman Fuller : Ce métis est un agent du FBI spécialisé en filature et pose de micros espions.

Joseph Luhar : Un grand dealer noir musculeux.

Judah Colben : Boucher du Syndicat des Équarisseurs et trafiquant d'armes.

Jacob Torkya : Membre du Syndicat des Soukistes.

Rébecca Torkya : Sa femme.

Mina Kobayashi : Call-girl d'origine japonaise.

Maya Gordon : Propriétaire de plusieurs hôtels de passe dans Jerusalem's Cross. Maya est la prêtresse du *Cercle de l'Oblation*. Elle est en rapport avec certains membres du *Cercle des Maîtres*.

Judith Norrington : Cette ancienne membre des Forces Spéciales travaille maintenant comme pilote de CERBER au sein de la Garde Nationale.

Marcus Hoxa, « **le masque** » : Ce vétéran a eut la moitié gauche du visage arrachée et il est maintenant blindé de léganthropie (Heaume linguocéramique, Muscles câblés, Vision améliorée, Drug Store...)

HÔTEL WILD CATS

Cet hôtel à un étage, annoncé par plusieurs hologrammes représentant des filles lascives, est situé Sektor Street, dans Jerusalem's Cross, en face d'un distributeur ATM et d'une échoppe de léganthropie. L'établissement est constamment surveillé par plusieurs membres du culte (des go-go dan-

seuses et des prostituées), mais y entrer ne pose pas de problème : il suffit de « devenir membre » (en payant un droit d'entrée de 50 \$). L'établissement possède un bar ovale entourant des cages en verre et une piste centrale où ondulent des danseuses qui ont la particularité d'être Léganthropes : avec des variantes allant de la « sage »



Vision Améliorée AceView au *garbage-greffing* extrême (griffes rétractiles en céramique, Pantin Désarticulé *ExoArt*, vagin luminescent et translucide...) Maya Gordon règne d'une main de fer sur son petit monde, mais elle n'est pas toujours au *Wild Cats*, elle possède deux autres hôtels dans le quartier : l'hôtel *Extremum* et le *Void* (un love hotel avec chambres à thèmes sur 6 étages).

LEGANTHROPIC EYE

En fonction de l'approche des *Nexters*, Maya Gordon réagira avec plus ou moins de diplomatie :

Si les PJ la suivent, il y a de fortes chances qu'ils soient repérés, non seulement parce qu'elle est vigilante, mais aussi parce qu'elle est équipée d'une Vision Améliorée 3G avec tous les Mods >> Passez au paragraphe *Possession* !

Si les PJ l'abordent, elle tentera de les convertir à la secte, en les présentant aux membres du Cercle des Impétrants, où, si les PJ font preuve de bonnes connaissances dans le domaine de l'étrange, ils seront présentés à un certain **Joachim**, un des adeptes du *Cercle des Enchaînés*. Joachim leur parlera de Kingu avec ferveur : dès qu'ils l'auront *vu*, ils *comprendront*. Il leur expliquera qu'ils pourront le ren-

contrer à nouveau lors de la prochaine cérémonie du culte.

Attention ! Si, pendant leur infiltration, les Disciples remarquent que les PJ sont des Doppelgangers, une tentative de rapt aura lieu, dans le but d'en faire les prochains sacrifices destinés, soit au *Cercle des Sacrificateurs*, soit au *Cercle de l'Oblation* >> Passez au paragraphe *Possession* !

>> QUI EST KINGU ?

Si les *Nexters* interrogent des adeptes de la secte durant leur enquête, ils recueilleront différentes informations, mais, hormis les membres du 1^{er} Cercle (les *Élus*), aucun adepte ne sait que Kingu est une NDE. Pour la grande majorité des adeptes, Kingu est un puissant sorcier dont la mission est de ramener la paix sur Terre, même si quelques créatures humaines doivent périr pour que cette quête aboutisse. En tant que sorcier, la puissance de Kingu doit être nourrie avec du sang provenant de sacrifices, mais pas n'importe lequel : du sang de *Scorns*. Le seul moyen de rencontrer Kingu est de s'infiltrer dans la secte et de participer à l'une de leurs grandes messes noires.

POSSESSION !

Dans le cas où les *Nexters* sont repérés et jugés nuisibles par les Disciples du



La Configuration

Cette boîte de Pandore permet d'entrer en contact avec Kingu, *via* une capacité semblable à *Exoperception* — ne fonctionnant que sur la NDE. En réussissant à ouvrir la *Configuration*, il est aussi possible de « convoquer » Kingu. Pour réussir à ouvrir la boîte, il faut réaliser un test de *Génie SD 18*. Mais rien ne dit que le « dieu » soit bien disposé à l'égard de son invocateur... Il est à noter que Kingu ne peut ni voir ni entrer en contact avec la boîte.

Densité : 12

Virulence : 10

- Mythe et religion : 4
- Littérature : 6
- Culture moderne : 6
- Histoire antique : 3
- Histoire ancienne : 1
- Histoire moderne : 3

Résolution : Il n'existe qu'un seul moyen de résoudre cette NDE : la détruire par l'usage de la Déchirure *Vibration sélective* avec un SD de 15.

Cercle de l'Oblation, ils seront piégés par l'Ange dévertébré (ou un autre Légionnaire de Kingu) qui prendra « possession » d'un contact des PJ (un *Deadcrow* ? Josh Thornton ?) en faisant usage d'*Exoliquéfaction*.

GOLGOTHA

Sous le prétexte de leur montrer une découverte récente, l'Ange dévertébré mènera les *Nexters* dans un piège. Le lieu est un boyau sanglant et poisseux de Golgotha donnant sur un déversoir rempli de sang séché, de carcasses animales et de restes humains pourrissants.

Pour chaque PJ, deux Charognards iscarotes (payés par la secte) et une

dizaine d'adeptes seront présents, excités à l'idée de capturer de futurs sacrifiés. La Déchirure *Sens défensif* ou un test de *Remarquer SD 18* permettra de percevoir la présence des Charognards. Ces derniers seront armés de tuyaux, de battes et d'autres armes contondantes. Leur but n'est pas de tuer les *Nexters*, mais de les immobiliser. Après avoir été maîtrisés et attachés, un cocktail à base de Penthotal leur sera injecté par les Disciples présents pour les faire parler (si les PJ sont capturés pour « espionnage »).

DE PROFUNDIS

Les *Nexters* seront ensuite descendus par les Charognards jusqu'à une salle



sèche et poussiéreuse, à plus de 10 mètres sous terre, qui servait autrefois de salle de contrôle des incinérateurs. Les PJ y seront attachés à des tuyauteries, en attendant l'heure du sacrifice. Quatre Charognards iscarotes se relayeront pour monter la garde et viendront apporter eau et nourriture aux prisonniers. Les PJ devront faire preuve d'intelligence et/ou de force pour se libérer et neutraliser leurs gardiens >> Voir *Sacrifice*, page 16.

THE BOX

Si les Nexters (ou certains membres du groupe) ont réussi à infiltrer les *Disciples de Kingu*, ils ne tarderont pas à entendre parler de la *Configuration*, un objet « occulte » qui offrirait la possibilité de contacter Kingu. Une enquête parmi les adeptes permettra d'apprendre que cet artefact serait possédé par les sœurs **Rawan** et **Nou-ra Mizrahi**, deux jeunes Primorésidentes Juives d'origine libanaise habitant le Cœur, au 7^e étage. Elles sont également, comme leur père **Alar**, membres du *Cercle des Enchaînés*. Les deux adolescentes sont fans de la série des *Hellraiser*, comme pourront l'attester les murs de leur chambre couverts de photos et de posters *vin-tage* des films de la saga. Fouiller les lieux permettra de découvrir un cube de métal aux arêtes vives, chaque face

gravée d'entrelacs géométriques.

Il est possible de jouer cette scène de deux manières :

Les *Nexters* s'emparent de la *Configuration* ou interrogent les sœurs à propos de ses pouvoirs.

Les recherches des *Nexters* ont eu pour conséquence d'attirer l'attention des adeptes du *Cercle de l'Oblation*, qui voudront s'emparer de la *Configuration*. Quatre Carcassiers seront présents pour escorter le brutal **Judah Colben**, Boucher du Syndicat des Équarrisseurs, très désireux de s'emparer du cube, après avoir tabassé les deux jeunes sœurs, s'il le faut...

SACRIFICE

>> Si les PJ ont été capturés par les adeptes du *Cercle de l'Oblation*, ils seront emmenés, dans un camion du Syndicat, jusqu'à l'ancien temple ismaélien carbonisé de Jerusalem's Cross, pour y être transformé en Légionnaires de Kingu après avoir subi maintes tortures atroces.

>> Dans tous les autres cas, les PJ auront l'honneur d'être sacrifiés lors d'une cérémonie présidée par Kingu lui-même.

LA CÉRÉMONIE

La cérémonie aura lieu dans les sous-sols au nord de Jerusalem's Cross, à la limite du District des Équarrisseurs,



dans une
salle sou-
teraine longeant
un réseau de couloirs
humides et un collecteur des
égouts. La salle est longue et basse
de plafond, coupée en son milieu par
une fosse de drainage dans laquelle on
peut descendre par des échelles fixées
dans les parois. C'est ici que sont des-
cendus les sacrifiés qui vont être mis à
mort par Kingu.

Plus de 500 adeptes (dont les 7 *Élus*
masqués) seront présents. Le « sor-
cier » apparaîtra au milieu d'un éclair
aveuglant. Il porte une longue robe
cérémonielle noire brodée et arbore
deux armes blanches dans ses mains
griffues ; son un faciès est entière-

ment écorché.

Après avoir fait la
démonstration de sa
« nature divine » (uti-
lisation d'éclairs, imposi-

tion des mains pour guérir un adepte
et téléportation), Kingu désignera
une première victime, l'égorgera et
boira son sang avec délectation tout
en régénérant son visage lacéré.

Le dernier espoir des *Nexters* — s'ils
sont ici comme futurs sacrifiés — est
de se souvenir de la mythologie ba-
bylonienne, dans laquelle Mardouk
parvient à vaincre Kingu en combat.
Pour se faire passer pour Mardouk,
le PJ qui s'y risquera devra vraiment



être *très* convaincant : de nombreux adeptes savent faire la différence entre un *Doppelganger* utilisant quelque Déchirure de combat et un véritable « dieu ». Un test de *Classe SD 24* sera nécessaire pour endosser le rôle de Mardouk avec crédibilité, en abaissant la difficulté d'un ou deux paliers, si le joueur fait vraiment un bel effort d'interprétation. Restera encore à vaincre Kingu...

FINAL

Une fois Kingu vaincu, son corps disparaît rapidement, laissant les adeptes présents dans une grande confusion. Les autres *Nexters* pourront profiter de ce moment de flottement pour tailler leurs liens et s'enfuir. Il se peut même que « Mardouk » soit acclamé par plusieurs adeptes et que la clameur enfle pour devenir un seul cri. Les adeptes deviendraient alors les *Disciples de Mardouk* !

GAINS

Réussir à survivre à ce scénario permettra d'engranger 10 points d'Expérience. Parvenir à vaincre Kingu permettra d'en gagner 15.

LES PROTAGONISTES

(SYSTÈME ÉVOLUTION 2)

BENEDICT « OLIVER » TWIST,
DOPPELGANGER

AD : 5/8, CLA : 4, GEN : 4, HAR : 5, VIG : 5/6

PV : 56 / 66

Initiative : 5/8 — Actions : 5/8

Déf. passive : 22/25

Déf. active : +18/+22

Combat (sous forme d'Aberration, sauf pour le poignard)

Poignard : +12 (Domm. 5G3)

Griffes : +17 (Domm. 14)

Crinière : +11 SD 9 (Domm. MR Dés)

Flammes : +8 (Domm. 8D)

Déchirures

Aberration : 4, Surhumanité : 4, Sens défensif : 3, Correspondance directionnelle : 5.

Note : « Oliver » Twist est sujet aux *Évolutions*.

Les gamins de la bande de Benedict Twist

AD : 4, CLA : 2, GEN : 2, HAR : 3, VIG : 3

PV : 36

Initiative : 4 — Actions : 4

Déf. passive : 13



Déf. active : +7

Combat

Poignard : +10 (Domm. 7)

Bâton (tuyau, arme improvisée) :
+7 (Domm. 7)

Carcassiers et adeptes des Disciples
de Kingu

AD : 3, CLA : 2, GEN : 2, HAR : 3,
VIG : 4

PV : 46

Initiative : 3 — Actions : 3

Déf. passive : 12

Déf. active : +6

Combat

Armes blanches (hachoir) : +6
(Domm. 9)

Combat à mains nues : +6 (Domm.
5)

Les Charognards iscarïotes

AD : 5, CLA : 1, GEN : 3, HAR : 3,
VIG : 5

PV : 56

Initiative : 5 — Actions : 5

Déf. passive : 19

Déf. active : +13

Combat

Bâton (tuyau, arme improvisée) :
+10 (Domm. 10)

Protubérances osseuses : +10
(Domm. 11)

Déflagration cinétique : +6 (Dom.
MR + 16)

Déchirures

Exocartilage mobile : 2, Surhuma-
nité : 3, Protubérances osseuses :
1, Poltergeist : 2, Déflagration ciné-
tique : 2

Kingu

NDE mobile (cf. WDC, p. 46)

Densité : 30

Virulence : 25

AD : 7, CLA : 6, GEN : 6, HAR : 6,
VIG : 8

PV = 86

Initiative : 8 — Actions : 8

Déf. passive : 25

Déf. active : +13

Combat

Griffes (puissance) : +23 (Dom.
12)

Lames : +21 (Dom. 14)

Eclairs (Déflagration cinétique) :
+12 (Dom. MR+16)

Pouvoirs (équivalence)

Attributs de prédation : 6, Télé-
portation aléatoire : 6, Donneur de
mort : 4, Dissolution de la clarté :
3, Ébullition&Glaciation : 3, Corne
d'abondance : 4, Régénération : 6
(sang et chair humaine), Aime ton
prochain comme toi-même : 3, Dé-
flagration cinétique (éclairs) : 3

MANDRAGORUS

Affrontez 2012 comme un homme !

PUERTO DRAGON *Luchadores*

La nouvelle bombe ludique signée
Willy Favre, Julien Heylbroeck et Romain d'Huissier
(La Brigade Chimérique, Qin, Warsaw, Devâstra, Sable Rouge...)

- Couverture souple à rabats !
- Insert central couleur !
- Illustré par Willy Favre & El Théo !
- Ecran 3 volets !
- Des prises de catch spectaculaires en un seul lancer de dés !
- Un cadre de jeu riche et détaillé !



www.pulpfever-rpg.fr

**328 PAGES D'AVENTURES EXTRAVAGANTES,
DE CREATURES IMPIES,
D'EXOTISME,
&
DE CISEAUX DE TETE !**

35.90
EUROS TTC

Parrainé par
HEDDI KARAOUI
la star de lucha libre !



MINI-AVENTURE POUR LA SCIENCE !

Cette aventure est prévue pour un groupe de quatre à six joueurs légèrement expérimentés (environ 5 000 PX). Elle peut se dérouler uniquement avant la bataille d'Havana. Elle permet aux joueurs de participer aux recherches scientifiques de la Ligue des planètes libres et de côtoyer un des fameux savants de R&D (cf. S&I, p. 113).

*C'est
fascinant !*

Cette aventure part du principe qu'une alliance est possible entre la Ligue et les pirates de l'espace. Elle ne fonctionne et ne paraîtra crédible que si les PJ sont des pirates au grand cœur.

LE SECRET

Le professeur Amdala est un brillant astrophysicien de II. Contrairement à beaucoup de ses confrères, il préfère étudier l'espace aux premières loges, dans un vaisseau spatial. Peu de temps avant le début de l'aventure, il a lu un rapport d'Astrodivision en provenance d'un avant-poste scientifique : une tempête cosmique particulièrement puissante est sur le point de se former dans un système du quadrant (Bêta', 33). Amdala se réjouit de cette nouvelle : non seulement une tempête cosmique est un événement rare, mais en outre le système repéré, baptisé « Tempétus », est vide de toute occupation, ce qui évitera que les observations soient perturbées par l'activité humaine. Tuli obtient l'autorisation d'y effectuer une mission scientifique. Il réquisitionne un Pulsar et un équipage d'Astrodivision et part vers le système de la tempête.

Malheureusement, pendant le voyage, le Pulsar d'Amdala est endommagé par des tourbillons plasmatiques. Au moment où débute l'aventure, le vaisseau ne peut pas continuer le voyage, mais Amdala ne peut pas attendre, car la tempête ne durera pas éternellement. Il décide donc, bravant les interdits des agents d'Astrodivision, de chercher un autre équipage pour l'emmener dans le système Tempétus... des pirates de l'espace par exemple ! Bien qu'il ne soit pas informé du « projet Corsaires » (cf. S&I, p. 88), le professeur sait que certains agents ont eu pour consigne de favoriser les contacts avec les pirates, ce qui l'encourage à être audacieux.

Un autre problème se profile à l'horizon. Malgré toutes les précautions de R&D, le déplacement du professeur Amdala a alerté les espions d'un des deux empires (choisissez celui que vous préférez). Même si Amdala n'est pas une cible prioritaire, capturer un savant de II est toujours un bon moyen de prendre

du galon. Un équipage de mercenaires, mené par des espions, a été mobilisé pour partir vers Tempétus et capturer le professeur Amdala. À l'heure où Tuli cherche un nouvel équipage, les espions sont déjà en route. Leur plan consiste à rester à proximité de la tempête, à repérer le vaisseau de la Ligue et à l'attaquer sous le couvert de la tempête.

Note : le professeur Tuli Amdala est un Second rôle agent de R&D (cf. S&I, p. 113). Faites-en un homme ou une femme selon ce qui est plus propice à des « interactions sociales » avec l'équipage de PJ. Pour sa mission, le professeur a emporté un OmniCog qui lui servira à traiter les résultats de ses relevés.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Cette aventure débute alors que Tuli vient à la rencontre des PJ. Ils discutent ensemble de la « mission scientifique » et se mettent d'accord sur une récompense. Puis le professeur fausse compagnie aux agents d'Astrodivision et part avec les PJ.

Arrivés au système Tempétus, les PJ doivent affronter la tempête galactique, car le professeur a besoin d'étudier celle-ci à portée courte de senseurs. Finalement, ils en ressortent plus ou moins abîmés avec des résultats plus ou moins précis.

À peine remis de leurs émotions, les PJ sont pris en chasse par les espions ennemis. Ils doivent échapper à cette traque ou confronter l'équipage adverse. Cela fait, ils peuvent enfin ramener le bon professeur là où ils l'ont trouvé ou sur n'importe quel système de la Ligue.

CHRONOLOGIE

La chronologie de cette aventure doit être adaptée au point de départ des PJ. Choisissez le point auquel ils rencontrent Tuli et calculez le temps qu'il leur faudrait pour atteindre le système Tempétus en mode express (voyages interplanétaires compris). Puis retirez 20 % pour obtenir le nombre de jours qu'il reste aux PJ avant la fin de la tempête. S'ils arrivent plus tôt, ça n'est pas grave, elle a déjà commencé !

L'équipage ennemi arrive dans le système Tempétus une journée après les PJ. Ils les repèrent pendant que ceux-ci étudient la tempête.

RENCONTRE AVEC LE PROFESSEUR AMDALA

Si Tuli Amdala est un homme, lisez le texte suivant :

Ce jeune homme porte l'uniforme blanc typique de la Ligue des planètes libres. L'écusson qu'il arbore sur sa poitrine est celui de la célèbre R&D, le département chargé de la recherche scientifique. Dynamique, enjoué, son regard pétillant comme celui d'un enfant. Il s'agit pourtant d'un beau jeune homme aux traits gracieux.

– Bonjour messieurs. J'ai besoin d'aide pour mener à bien une mission scientifique !

Si Tuli Amdala est une femme, lisez le texte suivant :

Cette jeune femme porte l'uniforme blanc typique de la Ligue des planètes libres. L'écusson qu'elle arbore



S'ADAPTER, DOMINER, SURVIVRE

Vous l'aurez remarqué, cette aventure laisse quelques points en suspens, afin que vous puissiez l'adapter au cours de vos propres parties et aux suppléments de la gamme dont vous disposez.

L'équipage ennemi :

➤ Quel que soit l'empire que vous avez choisi, il peut agir par l'intermédiaire d'une compagnie de mercenaires, l'équipage du *Compétition*, un Galactique Scout (cf. *GdM*, p. 121) manœuvré par des matelots à louer (cf. *GdM*, p. 104) et emportant 6 mercenaires (cf. *GdM*, p. 104) dans des containers dortoirs (2 UC). Si vous voulez jouer en mode Hard, remplacez les matelots à louer par des transporteurs galactiques (cf. *P&P*, p. 105) et les mercenaires par des mercenaires d'élite (cf. *GdM*, p. 105). Dans tous les cas, leur chef est un mercenaire d'élite Second rôle, Mike Halden.

➤ Si vous choisissez l'Empire de Sol, vous pouvez envoyer *Le Rayonnant*, un *Destria Nova* (cf. *R&P*, p. 112) piloté par des matelots de Sol (cf. *R&P*, p. 106) et emportant 6 chevaliers de Sol (cf. *R&P*, p. 106), avec des hallebardes lasers si vous voulez jouer en mode Hard. Dans tous les cas, leur chef est un chevalier de Sol Second rôle, Augustus Dalkar.

➤ Si vous choisissez l'Empire galactique, vous pouvez envoyer une corvette pilotée par des matelots impériaux et emportant 6 marines impériaux (cf. *Le Fer et le Sang*). Leur chef est un marine impérial, le capitaine Rex Kardyn, avec son armure si vous voulez jouer en mode Hard.

Le point de départ de l'aventure :

➤ Les PJ rencontrent Tuli sur la station-relais (Ki, 28) ou (Epsilon', 24), alors que son Pulsar est en réparation.

➤ Les PJ rencontrent Tuli dans l'espace : son vaisseau dérive alors que les réparations sont conduites par des mécanos en scaphandre.

➤ Si les PJ ont déjà des rapports avec la Ligue, ils rencontrent Tuli sur Galuna et sont officiellement engagés pour la mission.

sur sa poitrine est celui de la célèbre R&D, le département chargé de la recherche scientifique. Dynamique, enjouée, son regard pétillant comme celui d'un enfant. Il s'agit pourtant d'une belle jeune femme à la silhouette fine et aux traits gracieux.

– Bonjour messieurs. J'ai besoin d'aide pour mener à bien une mission scientifique !

S'il n'est pas évident que les PJ sont des pirates de l'espace, le professeur commence par tester l'honnêteté de ceux-ci : il leur explique qu'il a besoin de voyager, mais qu'il doit aussi s'assurer de sa sécurité. Il demande des garanties aux PJ. Si ceux-ci lui parlent d'honneur, il leur demande s'ils sont pirates de l'espace. S'ils l'avouent et jurent sur leur honneur, il se détend.

Si, depuis leur arrivée, les PJ n'ont pas caché leur nature de pirates de l'espace, Tuli est détendu dès le départ. Il explique directement qu'il doit se rendre dans le système Tempétus pour étudier une tempête

cosmique et faire avancer la science. Il est prêt à révéler tous les détails de sa mission aux PJ. Puis il leur demande de jurer sur l'honneur qu'ils l'aideront à réussir sa mission et le ramèneront au point de départ.

Si, tout en étant de gentils pirates, les PJ demandent une récompense, Tuli leur répond qu'il ne dispose d'aucuns fonds. Cependant, si les expériences sont fructueuses, il en partagera les conclusions avec eux. En outre, s'il est convaincu que les PJ sont « d'honnêtes pirates », il est prêt à plaider leur cause pour qu'ils obtiennent une autorisation temporaire pour se rendre sur II.

Une fois que les PJ sont prêts à partir, passez à la scène suivante.

➤➤➤ VERS TEMPÉTUS !

Accompagnés de Tuli, vous remontez dans votre vaisseau. Votre invité ne transporte avec lui qu'un des fameux ordinateurs de la Ligue, et le strict minimum. Son regard pétillant avec l'excitation d'un enfant devant une boîte de friandises. Il vous indique les coordonnées de Tempétus et s'installe tranquillement pour le voyage.

Procédez au départ des PJ, et éventuellement au voyage interplanétaire nécessaire pour rejoindre la limite de saut. Là, selon leur point de départ, demandez-leur de Calculer un saut, en n'oubliant pas que Tempétus est un système inconnu, et que le test de Navigation est TD.

Jouez le voyage normalement, à priori en utilisant le système des périls. Si les PJ dépensent des dés MF, gardez-en un peu pour le système Tempétus, afin de rendre la tempête cosmique réellement mémorable.

Surtout, mettez en scène le personnage de Tuli, notamment en le faisant discuter avec les PJ les moins impliqués dans le voyage spatial. Pour le savant, cette mission est devenue plus qu'une expérience scientifique, c'est l'occasion d'en apprendre plus sur les célèbres pirates de l'espace :

➤ Si une panne survient ou si les PJ peinent à analyser un péril astrophysique, le professeur propose son aide. La survie de vaisseau ne semble pas le préoccuper, mais le défi intellectuel le passionne !

➤ Si cela est possible, il passe le plus clair de son temps dans le cockpit ou une tourelle afin d'admirer le paysage spatial, surtout en cas de beauté de l'espace. Il en profite pour en discuter avec un PJ présent.

➤ Si cela ne suffit pas à lier conversation, Tuli profite d'un repas à la cambuse pour faire « ami-ami ». Il interroge les PJ sur leur goût du voyage, de la découverte, et par extension sur leur motivation de pirates. Si c'est possible, la conversation déborde ensuite sur la violence de cette vie, ses récompenses, etc. Le professeur est curieux !

➤ Lors de ces conversations, le professeur évite les secrets de la Ligue. Si les PJ le questionnent à ce sujet, il leur répond qu'il ne cherche pas à savoir où est Havana, et qu'il voudrait bien qu'on lui rende la politesse.

Une fois que les PJ sont arrivés au système Tempétus, passez à la scène suivante.

>>> FACE À LA TEMPÊTE

Le tunnel hyperspatial disparaît pour laisser place à un spectacle tout aussi saisissant. Une étoile gigantesque brille au milieu de ce système de planètes mortes. Déjà, Tuli est sur la brèche. Il utilise vos senseurs et ses connaissances pour deviner la position de la tempête et calcule la trajectoire pour foncer droit dessus !



Le système Tempétus n'est pas intégralement décrit car il ne comporte que des planétoïdes sans vie et sans intérêt.

Pour rejoindre la tempête, les PJ doivent d'abord effectuer un voyage interplanétaire de 62 US. Pendant ce temps, Tuli bricole la console des senseurs des PJ pour y raccorder son OmniCog et se préparer aux relevés.

Arrivés à 0 US de la tempête, les PJ sont à portée courte de senseurs, ce qui est nécessaire aux expériences de Tuli. Utilisez le texte descriptif de la Tempête cosmique (cf. *GdM*, p. 46), puis confrontez les PJ à ce péril ! Éventuellement, Tuli peut leur indiquer le protocole à suivre.

Au cours cette scène, les PJ doivent non seulement vaincre la tempête cosmique comme indiqué dans le *Guide du meneur*, mais ils doivent en outre récolter suffisamment d'informations pour que l'expérience soit utile. Pour cela, il faut rajouter au protocole le point suivant, qui peut être exécuté à n'importe quelle position :

➤ **X - Vigie** : récolte des informations sur la tempête avec un test de **Senseurs (3)**.

Tuli ne peut s'acquitter de ce test car il doit traiter immédiatement les données sur son OmniCog.

Comme il appartient au protocole, ce test est effectué au cours du même tour de table que ceux du protocole normal, mais les succès excédentaires obtenus ne sont pas ajoutés aux autres. Ils sont décomptés à part, sachant que l'expérience est un succès dès lors que la vigie a accumulé 5 succès excédentaires. Il est possible de rester dans la tempête même après que l'équipage a triomphé de celle-ci. Il faut cependant s'acquitter du protocole, et en subir le résultat, à chaque fois que la vigie fait une nouvelle tentative. En outre, une fois qu'elle a accumulé 5 succès excédentaires, annoncez à la vigie qu'elle pense qu'en restant un peu plus - 8 succès excédentaires - elle obtiendrait de meilleurs résultats.

Une fois que le vaisseau a quitté la tempête, passez à la scène suivante.

>>> LE CALME APRÈS LA TEMPÊTE

Vous contemplez enfin la tempête qui s'éloigne, emportant avec elle quelques morceaux de votre coque. Un semblant de calme revient dans le vaisseau, au milieu des arcs électriques et des alertes d'avarie. Tuli est absorbé par les résultats qui défilent sur son ordinateur, et même pour vous, il est l'heure de faire le bilan...

Si les PJ ont quitté la tempête sans avoir assez d'informations, Tuli redresse la tête au bout de quelques instants et les informe qu'il faut y retourner, quitte à réparer le vaisseau avant. Cependant, les PJ jouent contre la montre (rappelez-vous que vous avez calculé la date à laquelle la tempête s'arrête). S'ils ne peuvent mener à bien les observations avant cette date, l'aventure est un échec (mais il faut tout de même la jouer jusqu'au bout).

Tant que les PJ restent à proximité de la tempête, laissez-les réparer et s'organiser. Puis rejouez la scène précédente jusqu'à ce qu'ils accumulent assez d'informations.

Dès que les PJ quittent définitivement la zone de la tempête, en revanche, ils sont pris en chasse par l'équipage ennemi. Pendant la tempête, il est impossible de le repérer, mais si les PJ prennent la précaution de surveiller les alentours avant de repartir, ils peuvent tenter une **Recherche radar (5)**. Si elle est réussie, ils repèrent le vaisseau ennemi. Ils ont alors le choix entre jouer la traque ou le face à face. S'ils ne repèrent pas le vaisseau, passez automatiquement à la traque.

Mode Hard : les PJ n'ont qu'une journée pour obtenir les données. Qu'ils y parviennent ou pas, l'équipage ennemi intervient au début du lendemain. Si les PJ veulent rester pour étudier la tempête, ils doivent d'abord se livrer au face à face.

>>> LA TRAQUE

Si les PJ n'ont pas repéré l'équipage ennemi, lisez ce texte :

Vous mettez la tempête cosmique, l'étoile gigantesque et les mondes morts dans votre dos, et vous filez vers la limite de saut. Libéré, heureux, Tuli vous félicite chaleureusement, puis s'enferme pour analyser les résultats de vos observations...

Si les PJ ont repéré le vaisseau ennemi, lisez ce texte :

Vous mettez la tempête cosmique, l'étoile gigantesque et les mondes morts dans votre dos, et vous filez vers la limite de saut. Inquiet, Tuli regarde l'espace avec un regard qui a perdu toute trace d'excitation :

- La guerre n'est pas mon métier, je m'en remets à vous... Ça va aller ?

L'écart de départ est égal à 2 US, et l'équipage ennemi débute avec un contact radar. Si les PJ ne l'ont pas repéré, demandez-leur innocemment s'ils veulent jouer le voyage retour (jusqu'au point de départ) en mode express ou pas. S'ils optent pour le mode express,

appliquez la règle p. 22 de S&I pour déterminer quand les PJ sont rattrapés.

Si les PJ décident de jouer avec le système des périls, ou s'ils ont repéré la traque, jouez le voyage vers la limite de saut (62 US) au jour le jour.

- Par défaut, l'équipage ennemi concentre ses efforts pour Tirer des bords et rattraper les PJ.
- Dès que l'équipage ennemi a repéré au moins une tentative de masquer sa signature, il aide avant tout sa vigie.

Jouez le voyage spatial et la traque. Si les PJ parviennent à la limite de saut sans être rattrapés, jouez la scène « Retour à la base ». Sinon, passez à « Le face à face ».

➤➤➤ LE FACE À FACE

Un écho radar apparaît sur vos senseurs, à la limite de la portée courte. Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'une expérience scientifique, c'est un authentique combat. Alerte rouge !

Si les PJ engagent le combat de leur propre chef, placez les vaisseaux sur la Battleground de part et d'autre du point 0 de façon à ce qu'ils soient distants de la portée des meilleurs senseurs. Ils se dirigent l'un vers l'autre à vitesse maximale.

Si les PJ ont été rattrapés au cours de la traque, appliquez les règles de celle-ci pour déterminer le positionnement de départ.

Dans les deux cas, résolvez un test d'initiative basé sur **Navigation**. L'équipage ennemi ne cherche pas à détruire le vaisseau des PJ : il veut Tuli vivant !

- Dès le début du combat, les fusiliers sont en scaphandre dans le sas d'abordage.
- Le vaisseau ennemi cherche à se rapprocher au plus vite et à engager le combat tournoyant.
- Dans le cadre du combat tournoyant, le canonier vise les propulseurs et le pilote effectue des Manœuvres offensives pour aider les fusiliers à effectuer un Bastardos Salto.
- À l'abordage, les fusiliers ne provoquent pas de dépressurisation.

Si l'équipage ennemi a clairement le dessus, il cherche à prendre contact avec les PJ sur la fréquence galactique. Il leur propose de leur laisser la vie sauve en échange de Tuli. Ils se méfient des PJ et leur chef n'hésitera pas à utiliser Empathie pour déceler une éventuelle supercherie. En outre, l'équipage sera sur ses gardes pendant l'échange. Enfin, et bien sûr, c'est un mensonge, dont les PJ pourront se rendre compte en réclamant des tests d'Empathie pendant les contacts radio (cf. Mentir, MdJ, p. 176).

Une fois que les PJ ont triomphé de l'équipage ennemi, vous pouvez passer à la scène suivante.

➤➤➤ RETOUR À LA BASE

La tempête cosmique est désormais loin derrière vous et vous êtes enfin prêts à retourner à la civilisation. Plus que quelques coordonnées à calculer, et vous serez prêts pour le grand saut...

À priori, le voyage hyperspatial de retour, et l'éventuel voyage interplanétaire, peuvent être joués en mode express. Pendant ce trajet, Tuli Amdala analyse les observations effectuées par les PJ. Bien sûr, il faudra des mois, voire des années, pour en tirer de véritables conclusions scientifiques, mais Tuli peut déjà faire une analyse préliminaire.

Si les PJ ont accumulé au moins 5 succès excédentaires sur les tests de vigie pendant l'observation de la tempête cosmique, lisez le texte suivant :

— Mes amis, je vous dois une fière chandelle, et la science également. Grâce à notre petite aventure, j'ai pu recueillir des données inédites sur les tempêtes cosmiques. Voyez-vous, il est évident qu'elles sont formées par les interactions entre une étoile et les corps célestes qui orbitent autour d'elle, mais les causes exactes de leur apparition sont toujours restées floues. Visiblement, cela est dû au passage d'une comète, qui perturberait les échanges gravitationnels entre les astres du système. Ou peut-être les répercussions d'une nova proche... ou encore les dérèglements causés par les armes de l'âge des conquêtes. En tout cas, je dispose désormais de relevés détaillés du cycle de vie d'une tempête cosmique !

Et Tuli vous montre fièrement des tracés incompréhensibles sur l'écran de son OmniCog.

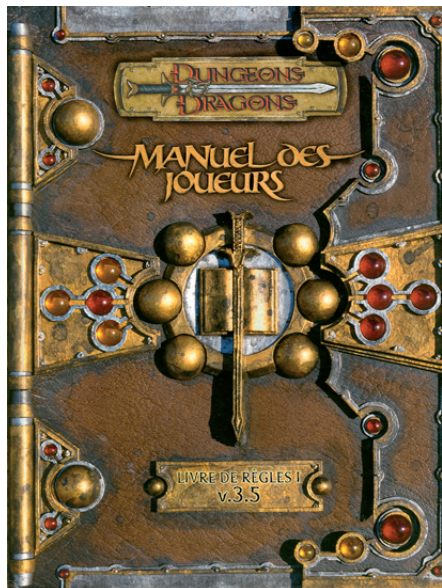
Si un PJ s'intéresse aux analyses de Tuli, il bénéficiera désormais de pmf pour les tests concernant les tempêtes cosmiques. Si les PJ ont accumulé 8 succès excédentaires pendant l'analyse de la tempête, il bénéficiera de PMF.

En outre, une fois de retour parmi les siens, Tuli est prêt à jouer les intermédiaires. Les PJ disposent désormais d'un ami dans la Ligue !



FIESTA !

Action	PX	PP	PG
Atteindre le système + 100 PX			
Tempêtes			
Sortir vivant de la tempête	+ 200 PX		
Réussir l'observation (pmf)	+ 100 PX		
Réussir l'observation (PMF)	+ 200 PX		
Repérer l'équipage ennemi	+ 100 PX		
Vaincre l'équipage ennemi	+ 200 PX		
Être amical avec Tuli	+ 200 PX		
MAX	+ 1 000 PX	+ 0 PG	+ 0 PP



L'AMÉTRYSTE ROUGE

Une Vieille Racine dépasse d'un banc de brume et te fait trébucher. Tu tombes dans les brumes de Ravenloft et te retrouves face à face avec un vieux coffre sentant la vase. Avant de poursuivre et d'examiner l'objet, une présentation s'impose.

Ravenloft est un jeu médiéval-horifique, pourrait-on dire. Le monde est une véritable source de tentation pour le Mal qui le tourmente. Le Bien y est mis à l'épreuve. Le Mal est attirant à sa manière (la force d'un loup-garou, le charisme d'un vampire, le savoir d'une liche, etc.). Les sentiments et la peur en particulier sont fortement présents.

La difficulté chiffrée est variable et peut être adaptée à presque n'importe quel niveau suivant la taille et l'équipement du groupe. Ravenloft est un univers de low-fantasy : peu de magie et aucune arme magique. Ce manque de moyens rend les ressources des PJ plus précieuses. Un simple sort de soin lancé par un barde peut être crucial, un renvoi des morts-vivants offrirait un répit indispensable à la survie, l'adresse d'un guerrier procure une précieuse protection, un petit sort de lumière sauve une situation désespérée, etc.

Dans le coffre se trouvent plusieurs objets, qui font chacun référence à une partie du scénario. La notice explicative contient le synopsis. Le parchemin enrubanné : l'introduction pour les joueurs. Les deux élixirs vieillis : un moment favorisant le role-play. Les trois paquets enveloppés : une partie orientée sur l'en-



quête. Les quatre parchemins : les plans d'un aventure mortelle. Enfin, les cinq petits crânes offrent un dénouement probablement inattendu.

Ce scénario regroupe plusieurs aspects du jeu de rôle mais surtout des facettes pouvant plaire à tous les types de joueurs, dans tout univers médiéval-fantastique. Tu le verras en lisant la suite, le scénario est facilement adaptable à beaucoup d'univers, ou encore jouable tel quel même sans le manuel de Ravenloft.

Idées de règles : Les jets de Volonté sont complétés à Ravenloft par les jets suivants (ceci est un court résumé), n'hésitez pas à les employer selon vos envies.

La Terreur, face à un danger écrasant à l'issue fatale. Effets : secoué (malus aux jets), effrayé (fuite), paniqué (lâche tout et s'enfuit le plus loin possible).

L'Horreur, quand l'atrocité du monde va changer la vision que le personnage a de celui-ci. Effets : figé, cauchemars, obsession, fascination, rage contre la source, révolusion.

La Folie, quand tout est perdu. Effets : refus de croire ce qui arrive, horrifié, dépression, hallucination, paranoïa, schizophrénie, etc



En l'an d'obscurité 713, à Mortigny, une cité de Richemulot, un homme riche par l'épée, Thibaud Danel acheta son mariage avec une jeune noble, Elianor des Aiguiers. Il fit tailler une améthyste qui possédait, sous la lumière lunaire, de surprenants reflets rouge sang. Pour mettre en valeur ce trésor issu de son passé guerrier, il choisit un joaillier renommé : Peirol Boleor. Ce dernier était éperdument amoureux de la gente damoiselle, détail qui a son importance. Il fit de l'améthyste un collier d'une beauté inégalée. Un voleur, Vincenc Langue Audacieuse, séduisit la jeune femme. Il réussit à lui prendre sa virginité et la pierre enchâssée. Il disparut, ne lui laissant que trois pièces de cuivre et un mot : « merci ma brave ». La jeune femme outragée et remerciée comme une prostituée se suicida pour que personne ne puisse rire d'elle. Le bandit revendit le bijoux, qui fut racheté par le bijoutier et prit le nom d'Amétryste en rapport avec son histoire.



L'Amétryste Rouge est une pierre ancienne. On dit qu'il s'agit de la larme d'une méduse, qui pleura après avoir changé son amant en pierre. Ce joyau est le symbole des amours que l'on ne peut jamais avoir. Il est lié à Elianor des Aiguiers par l'amour de Peirol Boleor. En effet, ce dernier n'a cessé de lui vouer un véritable culte jusqu'à son dernier souffle. Il a lui répété qu'il l'aimait éperdument et qu'il l'aurait aidé si cela avait été possible. Il semble que cet amour se soit changé en une puissante magie au sein de la pierre.

Le bijoux réapparaît au début de l'histoire, vendu aux enchères. Thibaud Danel considère que ce bijoux est sa propriété au même titre que l'amour de la défunte Elianor. Son orgueil l'empêche d'aller le racheter lui-même. Il embauche donc les PJ pour aller faire l'achat. Ce que seul le MJ sait c'est que deux des PJ sont les réincarnations du voleur et du joaillier. Entre flash et prise à partie, ils subiront le poids de leurs vies



antérieures. La vente aux enchères tourne mal pour le groupe. Un soi-disant marchand, du nom de Gilles Viaire, achète l'Amétryste.

Thibaud Danel leur offre plus pour récupérer son bien. Les personnages, après avoir réussi à pénétrer la demeure de Viaire, se retrouveront piégés dans un « donjon » pervers en sous-sol. Une fois au bout, ils feront face au « marchand » qui est en fait un rat-garou ayant acheté le bijoux pour le compte d'un collectionneur.

Si ils survivent, une autre surprise pourrait les attendre. En effet, une fois le collier remis au sieur Danel, le fantôme d'Elianor des Aiguiers apparaît pour exercer sa vengeance, notamment sur les PJs.

Suggestion : La réincarnation du joaillier serait dans l'idéal un lanceur de sorts pour limiter son impact sur la rencontre finale et instaurer une peur de perdre leur personnage chez les joueurs. En effet, un lanceur de sort est très efficace contre un fantôme, alors que si c'est le fantôme qui le contrôle... Il possède une grande connaissance des pierres précieuses qu'il n'explique pas, héritage de son ancienne vie.

Pour la réincarnation du voleur, un personnage pieux serait l'idéal. En effet, Ravenloft est un monde dur où les justes sont mis à l'épreuve. De son



ancienne vie, il a encore une grande faculté à mentir ou à séduire, faculté qu'il contrôle où non, suivant votre volonté.

LA VILLE DE MORTIGNY EN

RICHEMULOT

Le scénario se déroule à la fin de l'automne, le froid, la boue et la pluie s'infiltrant partout. Mortigny est en bordure du fleuve de la Musarde, ce qui en fait un port de commerce prospère grâce à ses péniches: textile, céramique, objets d'artisanat, fruits et légumes... Ici tout s'échange, surtout les informations: c'est la véritable richesse de la ville. Preuve en est, les pièces d'or sont nommées des *scandales*, celle d'argent des *secrets* et celle de cuivre des *rumeurs*. Vaste ville de plus de 8 000 habitants, Mortigny pourrait en abriter moitié plus. Ici, chaque famille est logée dans de vastes locaux, car les maisons libres ne manquent pas... étrange. Les rues sont étroites et sinueuses, bordées de

façades en pierres très souvent usées. Tout est propice aux rencontres discrètes, messes basses et à l'échange de véritables secrets.

Pour le décor voici la liste sommaire des lieux « utiles » de Mortigny :

* *Les Chagrins de la jeune fille* : une cathédrale dédiée à Erza (une divinité bonne voir neutre)

* *L'Estimée Capitale* : Hôtel de Ville dont les extensions et les dépendances appartenant à des guildes (notamment celle des astrologues) ont formé un véritable quartier d'affaires et de rumeurs au plus haut niveau.

* *La halle au poisson* : haut lieu de contrebande et d'échange avec le reste du pays.

* *La poudrière* : une grande armurerie avec sa taverne où les hommes viennent échanger les ragots.

* *Le Verbrekois* : un magasin dédié à l'exportation (fourrure, bière, champignons de tous types, bois, etc.) où l'on peut entendre bon nombre de

Les prénoms les plus répandus sont pour les hommes sont : Arnaud, Bernard, Crespin, Esteve, Folcault, Gauderic, Jaufres, Lambert, Michels, Peirol, Raimond, Sicart, Thibaud, Vicenc, Xavier. Pour les femmes, il y a Aidelina, Beatritz, Cecile, Danielle, Elianor, Felise, Garsenda, Heloise, Isolina, Lillianne, Margalida, Nicole, Reina, Sibelle, Verinne.

Pour les noms de famille, un dictionnaire de vieux français est assez pratique (vous pouvez en télécharger un sur le site www.freelang.net).



récits de voyageurs, notamment sur les créatures surnaturelles. Ils sont généralement déformés par la peur, la superstition et la vanité, mais pas dénués de quelques informations utiles.

UN PARCHEMIN

ENRUBANNÉ : COMMANDE

ET INVITATIONS

Les PJ ont rendez-vous chez Thibaud Danel. Il pleut comme depuis deux jours et jusqu'à la fin de l'histoire. C'est une pluie glaciale qui s'infiltre dans les vêtements et dans la plus radieuse des bonnes humeurs. La bâtisse est à l'image de son propriétaire : ancienne et dure.

A son service, il n'a que quatre serviteurs, ce qui surprend étant donné sa richesse et la taille de sa demeure. La raison est simple, si il paie au juste prix (sans une *rumeur* de plus), il est d'un caractère difficile, prompt à la colère. Le plus ancien des domestiques, qui fait office de major-dome, est un ancien homme d'arme, Nicolae Albor, au sens pratique hérité de sa Barovie natale. Autre domestique, Bernaert Sanspère, dit Berni, est un homme à tout faire simplet, qui serait selon les rumeurs un des

bâtard du Sieur Danel. Gauderic Durisseau, un jeune homme désargenté, travaille pour Thibaud Danel depuis quelques mois, faute de mieux. Enfin, une seule présence féminine égaie un peu la demeure. Il s'agit de Cécile Dubois, une jeune femme de seize ans qui semble avoir les sentiments les plus tendres pour son maître, qui pourtant la rudoie. Les mauvais traitements, les remarques désobligeantes, voire quelques gifles, ne l'ont toujours pas fait partir.

Le matin, il a convoqué un groupe, prêt à louer ses services contre monnaies sonnantes et trébuchantes. Très professionnel, il donne à chacun une petite pile contenant 10 scandales (l'équivalent de dix mois de salaire d'un paysan local) comme avance. La somme ne représente qu'un quart de ce qu'ils toucheront si ils ramènent l'Amétryste Rouge. Il leur explique que ce bijou lui appartient, mais qu'on le lui a dérobé il y a fort longtemps. Pour des raisons personnelles, il ne souhaite pas qu'on sache qu'il rachète son propre bien. Il fait donc appel aux services des PJ, chacun ayant ses propres qualités, et achète leur discrétion. Il ne dira jamais que seul son orgueil l'empêche de racheter le collier, qu'il considère d'une certaine manière comme la preuve qu'Elleanor était sa promise.



Thibaud Danel est un soldat, loyal mauvais voire loyal neutre. C'est un homme de parole et entend bien qu'elle soit respectée à la lettre. A titre d'exemple, chaque pièce donnée aux PJ est sous l'effet d'un sort agissant comme un traceur pour lui pendant une semaine. De même, il possède un véritable « dossier » sur chaque PJ et ses proches. En cas d'affront, ou de fourberie, il est capable de tout pour se venger. Si les PJ tentaient de le rouler, il engagerait sous deux jours une bande d'assassins de qualité pour les traquer et lui ramener leurs têtes...

Il peut être qualifié sans hésiter de duelliste confirmé. Sa tenue ressemble à une tenue de bourgeois local si ce n'est que son pourpoint est en cuir épais. Il porte constamment sa rapière « croc-de-cœur ». Il s'agit d'une arme maudite. En effet, c'est une arme vampirique qui rend 1 ou deux points de vie à chaque blessure. Le revers de la médaille est que pour chaque blessure qu'elle inflige, son porteur sera tenté d'en infliger une à une personne qui ne lui a rien fait, et cela dans l'heure qui vient. Plus il essaie de se contrôler, et plus la crise sera irrésistible. L'avantage de cette arme est qu'étant magique, elle peut blesser tout type de créature. XXXencadréXXX

Il leur remet à chacun une invitation en plus des dix scandales, mais aussi et surtout quatre lettres de change de 500 scandales chacune, soit de quoi s'acheter un petit manoir. La vente a lieu à l'hôtel de ville, nommé l'Estimée Capitale.

DEUX ÉLIXIRS VIEILLIS :

PARFUMS DE RICHESSE ET

DE DÉSILLUSION

L'Estimée Capitale est un lieu fréquenté par les notables et leur escorte. La vente du jour a lieu dans

l'un des salons les plus cossus de l'hôtel de ville. Seul ceux qui ont une invitation peuvent entrer. Un solide service d'ordre a été recruté pour l'occasion. La salle comprend tout au plus une quarantaine d'individus triés sur le volet, une bonne moitié composée de nobles. L'ambiance et le raffinement sont tels que l'on se croirait dans une soirée borcanne ou démentiaise. L'opulence discrète se traduit par des serveurs attentifs et fort agréables à l'œil; offrant chocolats, pâtisseries, vin blanc elfique et *Mélancolie* (une liqueur bleue locale) que l'habitant moyen n'a aucune chance de consommer.

Parmi la noblesse locale,



Evrard Lavigny l'aristocrate le plus influent de la ville, semble rayonner, suivi de quelques flatteurs et médisants. On remarque aussi la présence d'Isodard Yvoire, chose surprenante car l'homme est connu comme un magicien étudiant les arts de la divination, ne sortant jamais de la Maison des Papillons (qui est intégrée au complexe de l'Estimée Capitale). Mabile Crimson, une maîtresse troubadour demi-vistani, a fait le déplacement pour s'inspirer des objets et créer une chanson. Certains lancent des paris quant au sujet de sa future chanson. Parmi cette foule riche d'argent se trouve deux membres notables de la bourgeoisie mortignonnaise. Le premier est Jean Grenier qui dirige l'établissement le Verbrekkois, présent parce qu'il a fourni plusieurs pièces de la vente. Le second, Gilles Viaire, est un marchand plus ou moins à la retraite qui traîne une réputation nauséabonde de receleur et d'ancien assassin. Il est surnommé le Putois dans les milieux louches.

La vente aux enchères verra se succéder des objets prestigieux qui feront rêver les PJ avant de les plonger dans la dure réalité de leur monde : homme de main ! Evrard Lavigny fera l'acquisition de plusieurs tableaux de style Renaissance italienne provenant de Borca (Le Ju-

gement Dernier de Michel-Ange est un bon exemple). Plusieurs ouvrages de littérature et de philosophie provenant de Démentlieu seront vendus à bon prix à divers collectionneurs et penseurs, certains pourraient contenir des secrets d'État codés. Une magnifique horloge venant de Lamordie sera admirée et vendue comme preuve du niveau de technologie et d'artisanat atteint par l'humanité. Dans un esprit d'exotisme, des meubles en ébènes du Valachan, des bijoux et une panthère noire empaillée seront en majeure partie achetés par la Mestre es Troubadour Mabile.

Suggestions d'ambiance : une noble pourrait trouver un PJ attirant provoquant la colère de son mari ou l'embarras d'un joueur. Le commissaire priseur pourrait électriser la foule au point de créer des tensions dans l'assistance. On peut même imaginer qu'une bagarre éclate entre les différentes factions. Un roublard pourrait essayer de faire les poches des PJ. L'alcool pourrait monter à la tête de plusieurs types de PNJ (collant, méprisant, malade, querelleur) voire aux PJ. Des jeux d'argents de tout type ou des paris peuvent enrichir le moment précédant la vente (un black-jack ou un mini 421 peuvent enrichir la partie).



La tension est à son comble quand arrive la vente de l'Amétryste Rouge. Plusieurs nobles surenchérisent sur l'enchère de départ qui est de 500 scandales. Les PJ verront un enchérisseur acharné en la personne d'Isodard Yvoire et de son vieil ami (un gnome qui se fait passer pour un humain « déformé »). Il le veut pour un rituel magique de divination. Finalement, peu après une pause pour vérifier que les acquéreurs ont l'argent annoncé, c'est Gilles Viaire qui remportera la vente qu'importe la somme avancée par les PJ.

Si les PJ le suivent, il sortira escorté de colosses jusqu'à son carrosse sombre aux rideaux épais. Le cocher traversera sûrement la ville à bride abattue. Il pourrait renverser un passant sans s'arrêter (passant qui pourrait éventuellement demander de l'aide aux PJ si ils suivaient le carrosse). Sur place, ils trouveront porte close, et, derrière, un majordome qui ne voudra rien entendre : « son Sieur ne veut être dérangé sous aucun prétexte ». Ils pourront éventuellement être invités à revenir dans quatre jours si leur demande est vraiment sérieuse. Dans l'intérêt du scénario, le pourquoi du délai ne devrait jamais être révélé. Au mieux, ils apprendraient uniquement que le Sieur Viaire part quelques jour à Saint-Ronges.

TROIS PAQUETS

ENVELOPPÉS : L'OREILLE

AUX AGUETS ET LES PIEDS

DANS LA BOUE

De retour chez le Sieur Danel, les PJ le trouvent relativement serein. Il avait prévu cette éventualité d'où la composition particulière du groupe pour un simple achat. Il leur propose de toucher les quatre lettres de change, si ils lui ramènent son précieux collier.

Idées pratiques : Au besoin, un ou deux PNJ peuvent être ajoutés à ce moment pour compléter un groupe. La suite permettra de supprimer ces PNJ et de renforcer la tension.

La suite dépend de votre groupe et s'organise autour de trois axes : en savoir plus sur l'Amétryste Rouge (important pour la suite), en savoir plus sur Gilles Viaire et trouver ce qu'il faut pour s'infiltrer dans sa demeure.

Les rumeurs sur Gilles Viaire sont multiples. En ville, on dit que c'est un grand amateur de vêtements, connu de tous les couturiers (normal, plusieurs de ses tenues sont abimées au cours de ses soi-



L'Amétryste Rouge est au cœur du scénario directement, mais aussi indirectement car elle déclenchera l'apparition du fantôme d'Eliador, voire la mort de PJ et PNJ. Il est donc intéressant que les PJ comprennent ou subodorent ce qui se trame en profondeur. De plus, le scénario prendra une teinte surnaturelle et mystérieuse.

Suggestions pratiques : Des flashbacks de leur vie antérieure (pour deux d'entre eux).

Par exemple, s'ils s'endorment, le *joaillier* verrait sa première rencontre avec Eliador, le *voleur*, lui, aurait la vision de leur nuit « d'amour ».

Lors de la vente aux enchères quand le bijoux sera présenté, le *joaillier* aurait l'impression d'entendre une voix familière (celle de son ancienne vie) répéter comme une litanie « si je l'avais pu je t'aurais aidé ». Le *voleur* verrait le receleur (maintenant un vieillard du coin) échanger une grosse bourse de gemmes contre le bijou.

Si ils boivent, le *voleur* pourrait dire « à la santé de la promesse de Danel et de sa belle dot », phrase « qu'il » a prononcé quarante ans plus tôt.

Si ils vont au cimetière, sur sa tombe ils pourraient faire deux découvertes. Pour le *joaillier*, un vieux pot de fleur sous lequel est gravé « A jamais dans mon cœur » (c'est bien sûr dans sa vie antérieure qui l'a placé là). Le *voleur* pourrait creuser la terre pour déterrer un vieux mouchoir aux initiales E.d.A contenant trois pièces de cuivre dont une fausse. Il revoit brièvement de l'intérieur la scène où il place le mouchoir d'Eliador et les pièces par dérision, comme une dernière moquerie.

Quelques suggestions pour leur distiller des informations sur l'histoire d'Eliador des Aiguiers. Au cimetière, Eugène le Tarentiste, l'ancien professeur de danse d'Eliador, vient très souvent sur cette tombe et connaît les grandes lignes de l'histoire et l'amour du joaillier pour la demoiselle. L'autre personnage qui connaît toute l'histoire est un vieux barde qui officie dans une taverne « La rivière d'argent ». En effet, ami du joaillier il connaît toute l'histoire du point de vue de celui-ci.

rées de pleine lune). D'ailleurs, une ancienne couturière actuellement devenue sa servante depuis deux

semaines, et elle a sa faveur. On dit qu'elle cherche à se faire épouser et qu'elle aurait déjà eu des cadeaux de



prix de sa part. La belle travaille alors que son maître est absent (en fait, il l'a conviée pour en disposer lors de sa petite « fête »).

Son autre grand plaisir est le vin, sa cave est réputée pour être particulièrement excellente. On sait qu'il a une peur panique des chats, que les bêtes ressentent (sa nature de rat-garou le trahit). Il cherche aussi à rassembler depuis deux mois des objets ayant appartenu à Elianor des Aiguiers. On raconte aussi que depuis dix ans qu'il habite ici, plusieurs voleurs se sont introduits dans sa demeure mais qu'aucun n'en est revenu. La seule exception est un voleur bien connu, que l'on a retrouvé mort d'empoisonnement dans une maison abandonnée à proximité de sa propriété. Une rumeur plus importante, pour faire entrer les PJ dans la demeure : il donnerait des fêtes secrètes voire pleines de débauches pendant les trois soirs de la pleine lune. Et, tiens, c'est la pleine lune le soir de la vente aux enchères... Ils verront des livreurs apporter nourriture et boissons à la demeure s'ils surveillent les allées et venues, où s'ils interrogent un vagabond qui vit dans une ruelle aux abords.

Quelques pistes quand aux éventuels lieux d'obtention d'information : Les PJ peuvent apprendre



ses habitudes en matière de vin à la *Poudrière*.

L'*Estimée Capitale* regorge de serviteurs bavards désireux de vendre secrets et rumeurs sur les nobles et les riches marchands.

A la *Halle aux Poissons*, certains marins et filles de joies savent que des fêtes se tiennent chez lui lors des nuits de pleine lune.

La demeure du Sieur Viaire est connue pour bien des raisons. Tout d'abord, elle est un peu isolée, ce qui n'est pas courant à Mortigny. Deux raisons expliquent cela. En effet, depuis dix ans, le Sieur Viaire et ses hommes de main ne laissent



personne s'installer aux alentours. De plus, la maison a un passé devenu source de nombreuses rumeurs. On raconte que des esclavagistes l'ont occupé et que la demeure est hantée, ou qu'elle l'a été jusqu'à l'arrivée de Vaire. On dit que des contrebandiers y vivaient et y ont laissé une véritable fortune qu'ils gardent même dans la mort...

L'implantation du quartier des domestiques et de l'enceinte entourant la demeure est facile à obtenir auprès des différents livreurs qui ont pu apporter vêtements, nourriture, boisson ou tout autres biens. Les plans détaillés sont bien plus difficiles à acquérir car les anciens domestiques qu'il a eu ont généralement disparu, les rares survivants travaillent toujours pour lui. La femme du majordome est la plus accessible, d'autant qu'elle sait que c'est son mari qui se rend chaque mois pendant trois jours à Saint-Ronge, et non le Sieur Vaire.

En ville, un fou raconte que des rats y habitent et qu'ils se réunissent la nuit pour danser et dévorer une jeune femme recouverte de fromage. La vérité est plus horrible. Le jeune homme qui paraît dix ans de plus, est un ancien domestique de Gilles Vaire. Une nuit de pleine lune, enhardi par l'alcool, il est des-

cendu dans le souterrain de son maître. Il a vu celui-ci sous sa forme de rat-garou en train de dévorer le corps d'une jeune femme à la manière des rongeurs. La vision lui a fait perdre la raison et s'est déformée par le biais de son imagination. Depuis, il erre dans la ville trainant sa folie et survivant de la pitié des gens, dont sa sœur, qui sait qui il était (mais pas ce qu'il a vu).

Si les PJ cherchaient à trouver des indices sur ces rats, le prêtre des *Chagrins de la Jeune Fille* pourrait leur exposer ses théories sur la présence de démon-rat en ville, voire leur donner les moyens (efficaces ou non) de les combattre.

Le *Verbrekkois* pourrait aussi leur donner des idées ou du matériel pour lutter contre le rat-garou qu'est Gilles Vaire.

QUATRE ROULEAUX DE

PARCHEMINS : LES PLANS

D'UN SINGULIER DÉDALE

La pleine lune brillera dans l'intérêt du scénario, et cela pendant trois jours. Après cela Gilles ressortira, mais Thibaud Danel aura probablement envoyé les PJ de nouveau, trop impatient de récupérer le



bijou. La demeure est protégée par de hauts murs avec pour seule ouverture une solide porte. Le majordome viendra à chaque fois avant le départ du carrosse de Vaire. Inflexible et expérimenté, il éconduira toujours les PJ, en leur parlant via une petite grille dans la porte. En fin d'après-midi, ils pourront voir le cocher et son véhicule quitter la demeure en trombe vers Saint-Ronge.

Au cas où ils le poursuivent ou lui tendent une embuscade, ils auront une surprise. A l'intérieur ce n'est pas Gilles Vaire mais le majordome... Il avouera s'il est fortement incité que c'est toujours lui qui fait croire que son maître est pendant trois jours à Saint-Ronge. Si les PJ sont très persuasifs, ils leur révélera que son maître souffre d'une grave maladie qui l'oblige à rester cloîtré chez lui pendant trois jours sans voir la lumière du jour. L'homme est intègre et croit sincèrement protéger la réputation de son maître en cachant sa « maladie ».

Suggestion d'ambiance : N'hésitez pas laisser entendre qu'il boit des fortifiants (pourquoi pas à base de sang de bœuf) pour faire croire qu'il s'agit d'une sorte de vampire.

La demeure comprend deux étages en plus du rez-de-chaussée.

Toute la partie basse est réservée aux domestiques (dortoir, cuisine, lingerie, stockage du bois). Elle comporte deux accès à l'étage, l'un pour les domestiques, l'autre à l'usage du maître.

Le premier étage est très fastueux, rempli d'objets brillants. Il est composé d'une petite salle de bal pouvant s'ouvrir sur une salle à manger, d'un petit salon et d'un petit bureau ne contenant que quelques romans et des livres concernant ses investissements (le Verbrekkois, un couturier et un armurier pour qui il a consenti des prêts).

Le second étage est constitué d'une chambre d'ami, d'une salle de bain, d'un dressing et de la chambre. Cette dernière est luxueuse. Il n'y a ici qu'une cinquantaine de scandales dans un coffre (enduit d'une substance alchimique qui brûle et laisse une trace violette). Un coffre-fort est caché derrière un tableau de Jacqueline Rénier (la dirigeante du pays). A l'intérieur, il n'y a pas de trésor... Simplement un scorpion.

La maison peut contenir un nombre variable de domestiques de connivence avec le maître. Ils savent que celui-ci fait des fêtes probablement douteuses, voire que certains invités n'en reviennent pas. Ils ne disent rien, ne se posent pas de ques-



tions, et ne savent bien sûr rien de la vraie nature de leur maître. Ils se contentent d'empocher l'argent et de profiter de la demeure pendant trois jours. On peut facilement imaginer qu'un nombre de serviteurs plus ou moins avinés jouent aux cartes dans la cuisine, mais ils peuvent profiter de la maison de toutes les manières possibles si l'envie vous prend de surprendre ou de taquiner vos PJ.

L'intérêt de la maison, pour les PJ, se situe à la cave... On y accède par un passage par les cuisines. Elle est finalement très quelconque. Un passage secret (type bougeoir à incliner) montre un passage vers la véritable cave et les souterrains personnels de Gilles Viaire.

Une fois le passage au chandelier mural emprunté, l'atmosphère va s'intensifier. Les PJ s'engouffrent dans un couloir ancien. Il fut construit par des pirates du fleuve qui occupaient la demeure avant le rat-garou. La structure (stockage humain, marchandise, débarcadère) a été transformée en un dédale pervers par Gilles Viaire dix ans plus tôt. C'est un mélange pratique d'architecture et de magie discrète.

Suggestion d'ambiance : si vous jouiez à la lumière électrique, pas-

ser aux bougies peut vraiment transformer l'atmosphère. Chaque pièce pourrait être plus ou moins éclairée pour instiller une atmosphère de mystère, voire de peur, sur la fin notamment. Même le plus « énergique » des groupes y réfléchira à deux fois avant de foncer si il ne voit pas très loin.

Pièce 1 : Une cave de riche bourgeois (grand cru elfique, liqueurs rares, fruits conservés, etc.). Une lanterne sur une table pourrait être la seule source de lumière. L'élément majeur du lieu est l'escalier par lequel les PJ arrivent. Il se téléporte dans une autre pièce au bout d'un temps. La salle est pourvue de deux dispositifs spécifiques. Il s'agit d'un passage secret dans le mur sud menant à la pièce 6. L'autre est un mur illusoire à l'ouest au travers duquel on peut passer vers la pièce 2.

Pièce 2 : Une grande salle complètement noire et vide. Le sol est fait de quatre épaisses dalles de pierre. Un grand lustre monté sur poulie peut être allumé. Le seul hic est que pour l'allumer il faut aller au centre de la pièce, ce qui déclenche le « piège », sauf si les intrus ont le mot de passe... Malheureusement pour eux, il est perdu. Il s'agissait d'un entrepôt d'esclaves. Les brigands les faisaient avancer jusqu'au centre. Une fois dans la zone, les deux grandes



dalles du centre se téléportaient sur les deux dalles des extrémités. Les esclaves tombaient alors dans une fosse profonde de trois mètres sous la menace des armes de leurs ravisseurs. Au bout de plusieurs minutes les dalles reprennent leur place initiale. Un mage peut détecter un sort de téléportation au centre et un sort de lévitation sur les extrémités. Gilles utilise les lieux pour ses petits jeux pervers, il y jette des déchets et des bouteilles en verre.

Au cas où les PJ resteraient bloqués dedans, un rat pourrait redéclencher la fosse, Gilles pourrait venir s'amuser un peu...

Pièce 3 : Un ancien entrepôt totalement vide avec quelques traces (par exemple celles d'« invités » de Gilles, rats de diverses tailles). Un jet de « légendes locales » pourrait être fait et là... Eh bien il existe bon nombre de légendes sur les rats dans la ville. Elles vont des légendes sur une véritable mini-société de rats à des rats mangeurs d'homme... Une odeur très légère d'encens flotte dans l'air venant de la vieille porte du mur ouest.

Pièce 4 : Vaste salle dans la pénombre des braséros. Il y a plusieurs brûloirs à encens, dont au moins un est probablement allumé. Essentiellement au centre, mais aussi posés nonchalamment se trouve une

bonne cinquantaine de cadavres d'autant pour les plus vieux de dix ans, et pour les plus récents d'un mois. Ils s'agit d'hommes et de femmes de tous âges que Gilles a jugé remarquables. Ses critères sont égocentriques et le plus souvent mesquins. Tous ont des vêtements déchirés et ont un mot, voire une phrase, de gravé sur le corps. On peut trouver « idiot » sur une jeune femme, « un porc jusqu'à la fin » sur un obèse, etc. Le rat-garou garde ces souvenirs de quand il règle ses comptes. Bien sûr, un jet de Terreur voir d'Horreur est souhaitable devant la scène.

Suggestion d'ambiance : L'odeur peut donc être subtile comme lourde, voir écœurante. N'hésitez pas à leur faire remarquer par moments que l'odeur de l'encens semble coller à leurs vêtements pour qu'ils n'oublient pas cette pièce sordide.

Pièce 5 : Une salle de duel. Gilles y expose plusieurs armes, toutes sabotées... On pourrait y trouver deux pistolets, l'un explose faisant 1d6 points de dégâts. L'autre a une mèche qui n'est pas reliée à la poudre, le coup ne part donc jamais. L'arbalète a une fausse gâchette. Les épées ont des gardes empoisonnées provoquant divers dégâts allant de l'irritation à la brûlure après coup, voir à un poison plus virulent. Il est à noter que ces armes sont à l'origine



des pièces de collection que Vaire a fait trafiquer pour jouir de leurs effets sur ses invités.

Pièce 5b : Un long couloir de terre humide qui descend sur une centaine de mètres sans aucune torçère.

Pièce 6 : Une réserve de denrées diverses posées sur plusieurs étagères et dans des armoires. L'une d'elles est particulièrement intéressante car elle cache l'accès à une porte donnant sur la pièce 6b.

Pièce 6b : La pièce est en fait un cachot pour Michel Coquenil un ancien serviteur qu'il a fait prisonnier et qu'il a infecté. L'homme est ici depuis deux ans, il sert à nourrir les rates sanguinaires de Gilles. Les rates font grossir sa famille de rats qui lui sont tout spécialement fidèles. D'ailleurs la porte sur le mur est mène à la pièce 7. Il est à noter que Michel ne se transforme qu'au douzième coup de minuit lors de la pleine lune ou au son d'une clochette. Il est attaché par des fers reliant son cou et ses poignets au mur (il y a un autre « équipement » du même genre inutilisé).

Pièce 7 : Un ancien dortoir de boucanier fermé à clef. Il est envahi par les crottes de rat et les vieilleries sans valeur, voire par un cadavre. A l'intérieur sont confinés les jeunes rats et deux ou trois rates se dispu-

tant un coin des lieux. Elle sont particulièrement puissantes et féroces (c.f. rat sanguinaires dans le manuel des monstres).

Pièce 8 : Un ancien vestibule tout en brique, la température y est bien plus fraîche. L'autre particularité est une odeur d'urine. Si les PJ sont accompagnés d'animaux, tel un chien, la bête sera sûrement nerveuse et désorientée. Un spécialiste de la nature ou un lycanthrope pourrait plus ou moins facilement reconnaître le marquage d'un territoire par un animal, d'ailleurs il peut y avoir des traces dans les murs. Si vos PJ connaissent suffisamment les créatures surnaturelles, ils pourraient reconnaître celle d'un thérianthrope de petite taille. Autrement, cela pourrait correspondre à des marques faites avec une lame épaisse.

Idee ambiance : L'atmosphère des pièces n'a plus la froideur des murs et du sol de pierre gris, mais la rougeur des briques humides.

Pièce 9 : La salle de réception de Gilles Vaire. Il y amène ses invités pour de bons repas campagnards pouvant virer à l'orgie. La pièce est à peine éclairée par trois chandeliers dont les bougies sont proches de l'extinction. Le mobilier est élégant mais sale, puisque personne ne le nettoie. Les armoires peuvent contenir de la vaisselle sale,



des vêtements d'anciennes victimes, ... La table est suffisamment grande pour une dizaine de convives. Pourtant, il n'y a que deux couverts de mis, un repas froid à peine entamé est dressé. La nappe est immaculée à l'exception d'une petite tâche en plein milieu. Il s'agit de l'endroit où Gilles a enfoncé ses ongles devenant des griffes dans le poignets de sa malheureuse invitée. Il n'y a pas plus de désordre parce que la jeune femme s'est évanouie devant l'horreur de ce spectacle.

Pièce 10 : Une véritable salle de torture (chevalet, table d'élongation, pinces, etc.).

Suggestion d'ambiance : Un seul meuble tranche avec l'aspect éfrayant du reste du mobilier, il s'agit d'une petite armoire. Elle contient diverses potions avec des étiquettes en Haut Mordentais (la langue des nobles). Il s'agit de potions de soins mineurs, de cicatrisants, désinfectants ou autres mixtures pouvant prolonger les souffrances des victimes.

Pièce 11 : Les latrines. Un couloir relativement court débouchant sur une petite pièce. Il est décoré à l'aide de tentures humides témoignant d'une splendeur passée. Gilles y a amené un paravent qui cache un pot de chambre. En effet, le couloir comme la pièce servent de lieux d'aisance, les hommes se soula-

geant généralement derrière les tentures.

Pièce 12 : Une galerie creusée dans la terre, sans torchère, et descendant fortement. Elle est fendue à un endroit par une crevasse d'environ cinq mètres de profondeur. Tout au bout se trouve une échelle verticale d'environ une dizaine de mètres, taillée dans la pierre, conduisant à des grottes naturelles proches de la rivière.

La grotte est divisée en cinq zones (13,14,15,16 et 17). Il s'agit de la base d'opération originelle des premiers occupants, les pirates du fleuve.

Suggestion d'ambiance : Il n'y a là que très peu de lumière (uniquement dans la zone 14). La température est très fraîche et la blancheur calcaire des lieux fera ressortir les ombres et le sang. Il est à noter qu'il n'y a aucune source de lumière directe puisque c'est désormais le repaire de Gilles Viaire que la thérianthropie (équivalent de la lycanthropie pour tout type d'animaux) à rendu nyctalope. Donc l'enjeu pour les PJ est de garder des sources de lumières fonctionnelles. De ce fait certains pourraient être des porteurs de torches.

Zone 13 : Une grande cave calcaire remplie de stalactites, et de stalagmites derrière lesquelles il est



facile de se cacher. Une petite mare est reliée à l'extérieur. Il suffit de suivre ce chemin pour atteindre l'extérieur. C'est ici que Gilles attaquera les PJ sous sa forme hybride.

Zone 14 : La salle d'entraînement du sieur Viaire. Il y a plusieurs mannequins, certains lui servant à affiner ses maigres talents d'assassin et d'autres à peaufiner son art de l'escamotage. L'autre élément notable est une sorte de laboratoire archaïque d'alchimie (bureaux de bois couverts de flacons, tubes à essai, alambics, poudres, ingrédients divers, etc.). Il est éclairé par deux bocalux remplis d'une substance phosphorescente acide.

Zone 15 : la grotte des pirates squelettes. Ils se sont entretués pour le partage du butin. Ils sont attablés autour d'un mont de butin, y toucher fait attaquer les squelettes qui en sont les gardiens (tous de classes différentes).

Suggestion d'ambiance : La seule lumière qu'il y ait ici est celle, glacée, qui brille au fond des orbites des squelettes.

Zone 16 : « le débarcadère ». La zone est boueuse et envasée mais de l'air frais semble venir de l'extérieur. Le vieux bateau des pirates est échoué sur une berge, sur l'autre se trouve une barque bien plus récente qui permet à Gilles d'éven-

tuelles sorties discrètes par le fleuve.

Zone 17 : le petit « nid » de Gilles. Il s'agit d'une véritable chambre souterraine. La domestique est attachée au lit à baldaquin. Elle est prostrée, frappée d'effroi, voire de folie. Autour de son cou se trouve l'Amétryste qui semble rougeoyer à la lueur des bougies. Les PJ découvriront des chaussons de danse luxueusement réalisés et cousus aux initiales enlacées EdA. Le joaillier pourrait avoir un flashback où il verrait son « lui antérieur » offrir les ballerines à la belle noble. L'autre objet notable est un tableau d'Elianor des Aiguiers en robe de bal. Le voleur pourrait se souvenir avoir assisté à sa livraison alors qu'il se cachait dans le placard.

Suggestions d'ambiance :
Dans la pièce se trouvent diverses toilettes de prix, un petit en-cas fait de fromage et de vin rouge, mais aussi des objets et documents plus « intéressants ».
Il y a notamment une lettre écrite en Haut Mordentais signée par un certain Collectionneur, datée d'il y a un mois et venant de Pont-à-Museau. Il le remercie pour le miroir gravé d'Elianor des Aiguiers, et lui rappelle qu'il désire tout nouvel objet ayant appartenu à la plus grande danseuse de sa génération. Il lui demande aussi de lui faire parvenir ce qu'il dégoterait sur le Joueur de flûte d'Hamelin, sur Claude Rénier et



sur Bahlinda. Le premier est un mystérieux protecteur de Richemulot contre les horreurs qui vivent dans ses égouts. Claude Rénier est l'ancien dirigeant du pays. Bahlinda est un prêtre des plus mauvais.

GILLES VIAIRE

Gilles Viaire est le fils d'un alchimiste. Il a appris quelques bonnes recettes, mais la recherche de la formule pour changer le plomb en or n'était pas vraiment sa vocation. Il a choisi d'avoir de l'or en... le volant. Il est donc devenu un habile pickpocket et a intégré un gang de voleurs et de truands. Avec un complice, il a tenté de voler le gang, sans succès. Il a abandonné son complice à la vindicte du gang. Malgré sa fuite, il s'est fait rattraper et Ravenloft l'a « récompensé » pour sa lâcheté (jet de puissance dans Ravenloft). Il s'est évanoui une seconde dans une brume nauséabonde et a réapparu celle d'après sous la forme d'un rat apeuré courant pour survivre. Un rat-garou a vu la scène. Curieux de connaître la nature de l'homme, il a décimé le gang. Notre bon Gilles, plutôt que de la jouer discrète, s'est approprié le massacre, acquérant ainsi une solide réputation d'assassin. Le hic c'est que le rat-garou qui l'a retrouvé est à la fois amusé et en colère devant ce pitoyable humain. Il



l'a changé en rat-garou et lui a confié la mission d'être les oreilles de la famille Renier à Mortigny. Il vit désormais de ses trafics et de ses « petites fêtes », mais toujours sous la menace d'une visite des rats-garous.

Physiquement, c'est un homme de petite taille, bourré de tics et tout le temps survolté. Il passe du rire à l'hystérie en un instant. Pour autant, son intelligence est aussi vive qu'il est agile. En terme de classe c'est un voleur de petit niveau que sa thérianthropie et son jet de puissance (malédiction) viennent considérablement renforcer.

Modificateurs personnels

: Le rat-garou est peu connu et peu paraître faiblard comparé au loup-garou plus classique. Voici donc une



proposition de modification de caractéristiques. Le rat-garou repose sur plusieurs idées : une créature de la nuit sournoise, intelligente, vive, et habitée par un fort esprit de famille (avec les rats qui le suivent notamment). Sa sagesse et son intelligence ont été augmentées de deux suite à l'infection.

Vitesse de déplacement : Sa vitesse de déplacement est de 12 mètres par tour.

Classe d'armure : Le bonus d'armure naturelle augmente de +2 sous toutes les formes.

Attaques : Le rat-garou dispose de trois armes majeures : Sa longue queue qu'il peut utiliser comme un fouet, et qu'il fait claquer pour intimider son adversaire; ses griffes qui infligent 1d4 points de dégâts; sa morsure qui inflige 1d6 points de dégâts et transmet la thérianthropie.

Particularités : Il possède les pouvoirs suivants

Empathie thérianthropique : Tout thérianthrope peut communiquer avec les animaux (sanguinaires ou non) de son espèce (en l'occurrence les rats); il sait également ce qu'ils ressentent. Il domine et peut appeler ceux de sa famille.

Odorat : Un thérianthrope dispose du pouvoir d'odorat sous toutes les formes qu'il prend.

Réduction des dégâts : Sous

forme hybride, il bénéficie d'une réduction des dégâts (5/argent).

Transformation : Il peut se changer en hybride lorsqu'il le souhaite, mais ne peut contrôler sa forme lors de la pleine lune, ce qui explique que Gilles ait son petit dédale. Il prend la forme d'une créature courbée toute en nerfs avec une queue de 1,5 mètre, aux yeux brillant dans le noir. Sous cette forme, il peut utiliser ses attaques spéciales. De plus, il obtient un bonus de +8 en Dextérité, +2 en Sagesse et en Intelligence.

Vision nocturne : Un lycanthrope dispose de la vision nocturne sous toutes ses formes.

Dons. Il acquiert le don « attaque en finesse ».

Suggestions pratiques : Dans la grotte, il essaiera d'impressionner ses adversaires, persuadé de sa supériorité. Il fera pendant ce temps progresser(ou non) un ou plusieurs groupes de 2d6 rats visant les porteurs de lumière. Que ces rats leur fassent perdre leur lumière, ou qu'ils les fassent simplement gesticuler, ceux qui se battent contre Gilles auront un malus dû à mauvaise luminosité (comme ceux qui se battraient avec une épée enflammée). N'hésitez pas à demander un jet de Constitution à chaque griffure, même si elles ne transmettent pas la malédiction, histoire de faire douter les joueurs.



La difficulté pour les PJ vient du fait qu'une fois qu'il ne reste que 20% de ses points de vie à Gilles, il se fond en brume puante pour une seconde puis se change en rat à l'odeur tout aussi forte. Il ne cherche alors qu'à fuir. Si sa vitesse est réduite, sa taille l'est aussi, le rendant difficile à attaquer. Pour autant, son odeur le rend repérable, notamment pour un PJ qui aurait été infecté par la thérianthropie lors du combat.

CINQ PETITS CRÂNES : UNE LIVRAISON DÉRANGÉE PAR LES MORTS...

Les PJ reviennent à la demeure de Thibaud Danel. Il est dans son bureau (au deuxième étage donnant sur une place). Il est avec Cécile Dubois. L'atmosphère est orageuse et la domestique en pleurs. A l'arrivée du groupe, il la chasse violemment de son service. Quand elle passe près des PJ, elle s'écroule sur le sol d'un seul coup très pâle. Une vague de froid envahit la pièce faisant trembler le feu dans la cheminée. Le fantôme d'Elianor des Aiguiers jaillit du corps de la jeune femme. Sa manifestation provoque un jet d'Horreur. Le fantôme stupéfie tout le monde et bénéficie d'une action gratuite pour attaquer

le Sieur Danel. Le bretteur tente de la transpercer de sa rapière mais meurt « étranglé » par le fantôme.

La suite dépend de vous. L'idée est qu'un fantôme est avant tout un esprit torturé qui cherche généralement la délivrance. Pour Elianor cela passe par la vengeance, soit directe avec un combat soit de manière plus perverse.

ELIANOR DES AIGUIERS

Elianor des Aiguiers est un fantôme, elle suit donc en partie les règles de D&D (en supprimer quelques unes serait une bonne chose si vous lui donnez les pouvoirs ci dessous) et n'a probablement aucun niveau de classe. Pourtant, ne lui donner que peu de points de vie et la rendre tuable en un coup pourrait être dommageable à la peur qu'elle doit inspirer. Comment est elle devenue un fantôme? Après son suicide, son esprit errait dans le cimetière sans trouver le repos. L'amour que lui portait le joaillier l'empêchait de partir ou de disparaître. Quand une jeune domestique accompagnée de sa mère passa près de sa tombe les choses changèrent. En effet, la jeune fille racontait qu'elle avait trouvé une place de servante chez le Sieur Danel. La haine d'Elianor fut assez forte pour lui permettre d'entrer dans le corps de la jeune fille. En effet, la re-



venante n'a jamais accepté d'avoir été achetée comme une épouse-potiche gage de noblesse. Vivante elle rêvait d'échapper à son mari; désormais non-morte elle aspire à la vengeance contre tous ceux à qui elle était lié. Bien loin de posséder réellement la domestique, elle y était emprisonnée. Pire, par ironie, les Sombres Puissances (des « divinités » de Ravenloft) rendirent la domestique aussi amoureuse de Thibaud Danel que le haïssait la noble trépassée. Ce n'est que lorsqu'Elianor fut à portée du bijou que la magie de celui-ci lui offrit la puissance qu'il lui manquait depuis tant d'années. Elle s'extirpa donc du corps de la jeune fille pour accomplir sa vengeance (voir les *Cinq petits crânes* pour le détail de celle-ci).

Ses pouvoirs : Elle peut se réfugier à tout moment dans la jeune fille. La mort de celle-ci ne la tue pas.

Elle peut regagner des points de vies en drainant ceux de Cécile Dubois sous forme de dégâts temporaires. Cette ponction se traduit par des convulsions de sa victime.

Elle peut faire agir le *joaillier* à sa guise si il rate son jet de Volonté, en rappel du serment qu'il a prononcé dans son autre vie. Le DD est comme toujours à votre discrétion. Elle peut donc le faire attaquer ses adversaires, la soigner, menacer de se tuer, etc.

En cas de renvoi des morts-

vivants, elle ne peut être détruite tant que le bijou ne l'a pas été. Elle se réfugie en criant dans le corps de Cécile pour 1d6 tours avant de reprendre sa vengeance.

Son contact provoque la perte d'un point de caractéristique sans jet de sauvegarde possible. Cette perte est à traiter comme une absorption de niveau. Elle provoque l'apparition d'une marque et inflige 1d6 points de dégâts. Si c'est une perte de sagesse cela se traduit par un voile sombre sur les yeux de sa victime. Si c'est de l'intelligence ou du charisme, une mèche blanchit dans les cheveux de la victime. Si c'est de la constitution, la victime gagne quelques rides bien visibles. Si c'est de la dextérité, ses mains se fripent comme celles d'un vieil homme. Enfin, si c'est de la force, une tache de vieillesse apparaît sur la peau de son cou.

Élément crucial, elle a toujours un point de vie tant que le bijou n'est pas détruit et cherchera toujours à se venger, jamais à fuir.

Les moyens de la détruire : Détruire le bijou signifie sa « mort » immédiate. Il est à noter que le *joaillier* à le sentiment de laisser ou de tuer son grand amour et qu'il subira des pertes de caractéristiques en conséquence.

Elle est sensible au feu (ne pas oublier la cheminée allumée dans



la pièce), aux armes rendues magiques, à la rapière de Danel (les PJ peuvent le voir lorsque Thibaud tente de se défendre).

Ses pouvoirs sont inutiles contre Berni.

Chaque élément de son passé qui est brandi ou mis en valeur pour attirer son attention lui inflige un malus de 1 pour agir. Il s'agit du poids de son passé dont elle ne peut se défaire.

Suggestions d'ambiance : En cas de combat n'hésitez pas à faire intervenir un des domestiques. Nicolae Albor pourrait tenter de faire face pour finalement s'enfuir devant l'impossibilité de toucher la revenante avec des armes conventionnelles. Berni est un « simplet », il est donc protégé par son Innocence. De ce fait, Elianor n'a aucun pouvoir contre lui et son contact ne lui fait rien. Ce phénomène peut être observable par les personnages si il veut « toucher la jolie madame ». Si Gauderic Duruisseau rentre, il ressortira sûrement aussitôt pour vider la maison. Les retrouvailles avec les PJ après le combat pourraient être pimentées si il a les bras chargés de richesses.

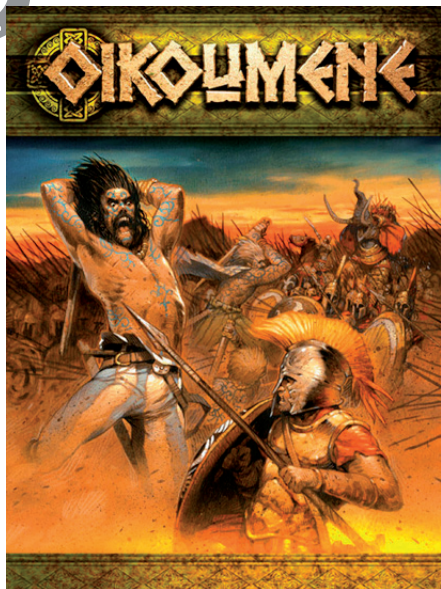
Suggestions pratiques : Une fois le Sieur Danel tué, il portera une marque visible, sorte de « collier » blanc là où Elianor l'a serré. L'esprit

vengeur pourrait s'écrier « eh bien voilà, finalement, tu l'as, ton collier. Alors voyons qui avons nous là... Vincenc et Pérol. Mon petit joaillier vient près de moi... »

Elle fera une tentative discrète pour contrôler la réincarnation du joaillier et elle exigera que le voleur lui fasse des excuses. Puis, elle demandera que ces excuses soient publiques. Il devra les faire debout sur le rebord de la fenêtre et bien fort pour que tout le monde l'entende. Elle essaiera ensuite de le pousser par télékinésie (jet de Force pour y résister). Si le voleur tombe et meurt, passer la suite. Autrement, elle fera léviter la rapière de Danel qui retombera pile sur la nuque du voleur à moins qu'on ne l'en empêche.

Si les autres joueurs ne font rien, elle demandera au joaillier de prendre l'Amétryste. Quand il l'a prendra, faites lui comprendre qu'il sent qu'elle est importante pour lui, que la détruire risque de le meurtrir dans sa chair comme dans son âme. Si il la détruit tout de même, le joyau explosera en lui laissant une belle cicatrice sur la joue, et il perdra un point de constitution et de charisme. Le fantôme disparaît dans un hurlement de joie et la maison ainsi que ses richesses sont à la disposition de qui les désire.

VIELLE RACINE



LE MÉDECIN-MAÎTRE CHANTEUR

SYNOPSIS

Les PJ, en route vers la Grèce, vont rencontrer de vieux amis à Akéos de fiers pirates bien embarassés par un encombrant soigneur de l'île de Cos. Une demande d'aide d'un fidèle compagnon ne se refuse pas et voilà les PJ qui s'embarquent pour l'enlèvement d'un médecin-prêtre d'Asclépios.

CAP SUR LA GRÈCE

INTRODUCTION

Reprenant la mer au départ d'Antioche, fiers de leur première relique acquise sans trop de difficultés (selon Akéos...), les PJ embarquent avec le vieux Philthanos ainsi que le génie toujours présent. Leur objectif : les reliques se trouvant dans la région.

Après avoir quitté le port, les rameurs se mettent au repos, et la brise guide le navire vers la terre natale du capitaine. Cela ne semble pas l'émouvoir plus que ça, et l'hypocras coule tout de même à flot. Il les met en garde contre l'éventualité de rencontrer des pirates près de la Cilicie, étant donné qu'elle constitue pour eux un repaire de choix.

La journée s'écoule sous un soleil de plomb, les reflets d'argents de la mer accablent les joueurs et l'ombre est rare sur le pont du navire. Il est sans doute préférable que les PJ retirent leurs armures afin de participer à la manœuvre. Même s'ils ne rament pas, les PJ sont mis à contribution pour imposer la cadence ou s'occuper de la voilure.



Un génie bien gênant

Durant la traversée, le génie se manifeste et certains hommes pris de folie sautent à l'eau alors que des objets disparaissent. Le navire semble littéralement hanté. Les PJ vont sans doute se diriger immédiatement vers Philthanos, celui-ci révélera tout cette fois-ci et surtout comment se débarrasser de la créature malfaisante. (Se référer à l'annexe précédente.)

Lorsque le combat s'engage, le génie use de toutes ces capacités de transformation, adoptant tour à tour la forme des PJ, celle d'Akéos ou d'autres combattants. Il sème à loisir la confusion dans les rangs de ses adversaires. Il se hissera d'ailleurs en haut du mat avec ses capacités adhésives pour les attirer sur la plateforme de la vigie. Il projettera ensuite cette dernière dans le vide afin qu'elle s'écrase sur le pont dans un craquement d'os effroyable. Les marins tenteront de lui porter secours, mais il sera trop tard. Lorsque les points de vie du génie tombent à zéro, celui-ci disparaît dans une explosion de vive lumière assortie d'un bruit assourdissant.

Les marins doivent être rassurés, ils sont presque au bord de la mutinerie. Depuis maintenant des semaines des hommes disparaissent pour laisser place à des cadavres. L'un des Celtes, sceptique quant à la victoire sur le génie, tentera même de balancer Philthanos par-dessus bord. Il pense que le mauvais œil poursuit le bateau à cause de ce vieil homme. S'ils désirent vraiment poursuivre la traversée, il faudra que les PJ déploient des trésors de persuasion pour apaiser l'équipage. Akéos interviendra s'ils peinent à y parvenir.

RETRouvailles

MARITIMES

Pendant que le soleil cogne toujours en ce milieu d'après-midi, le remplaçant de la vigie signale qu'une voile blanche visible au loin se dirige droit sur le navire. Il s'agit d'une galère plus petite, mais aussi plus rapide. Cette embarcation, qui glisse

rapidement sur les flots, semble s'apprêter à éperonner la trirème des PJ.

Akéos se ressaisit immédiatement et prend la barre avec brio. Il entreprend une manoeuvre qui épargne le choc dévastateur à son navire mais l'abordage est toutefois inévitable. Les PJ remarquent par la même occasion que sous ses airs d'alcoolique, Akéos reste un capitaine efficace avec un charisme débordant lorsqu'il s'agit de guider son



bâtiment au combat et d'y mener son équipage.

Alors que les embarcations glissent l'une contre l'autre, une première salve de harpons est lancée avec des propulseurs pour accroître la puissance des jets. Ensuite de grandes planches sont placées entre les navires, afin que l'abordage soit facilité. Certains tenteront de traverser avant par le biais de cordes. (Pour les caractéristiques des assaillants utilisez celle du vélite, avec des hachettes comme arme, ils se serviront surtout de leur esquive pour éviter les coups.)

Il est possible de mettre à l'eau quelques-uns des pirates empruntant les planches instables si les PJ se coordonnent pour les faire

basculer. Les cordes peuvent quand à elle être coupées à coups de haches.

Lorsque la première vague d'adversaires arrive au contact, le corps à corps commence réellement. Faites combattre les PJ par petit groupe, en théorie les premières salves de harpons les auront sans doute affaiblis. Les groupes ennemis semblent se succéder, ils semblent être trop nombreux surtout que les rameurs ne sont pas des soldats et préfèrent se plaquer sur leur banc de nage pour se tenir à l'abri des coups de glaive.

N'hésitez pas à faire utiliser la configuration du pont aux marins adverses, prendre appui sur des caisses afin d'avoir un avantage en hauteur, faire rouler des tonneaux vers les défenseurs, couper les cordes des voilures pour neutraliser les PJ. Ces derniers observent que le combat paraît tourner en leur défaveur. Akéos quant à lui saute vaillamment sur le pont du navire adverse et disparaît de la vue des PJ. Enfin, lorsque les PJ sont à bout de souffle ou bien pire, la voix du capitaine s'élève au-dessus du tumulte de la bataille. Il demande d'arrêter le combat. Répondant à son ton autoritaire, chacun baisse les armes et les PJ découvrent Akéos en train de s'esclaffer avec le capitaine adverse.



UN VIEIL AMI

Finalement, il s'avère que le chef de bord ennemi était l'un des seconds d'Akéos il y a bien longtemps. Avoir rassemblé leurs morts et secouru leurs blessés, les deux équipages reprennent en main leur navire respectif en pestant. Quant aux PJ ils sont conviés à venir rencontrer l'ancien second dans la cabine d'Akéos.

Dixiklès de Rhodes semble en tous points comparable à Akéos car ils sont tous deux relativement filiformes et le viage délimité par une barbe foisonnante. En revanche, de larges balafres parcourent son corps ainsi que sa face peu amène. Chose non négligeable, il ne sent pas non plus l'alcool et son regard semble empreint d'une certaine tristesse malgré la joie des retrouvailles. Il s'adresse au groupe de façon assez monocorde : *« Désolé pour vos morts, mais on a pas mal de problèmes mon vieil ami, la piraterie devient difficile avec les redoutables flottent qui sillonnent aujourd'hui les mers. Carthage contrôle la Méditerranée occidentale, Rome monte en puissance et, ici, l'Égypte et l'Empire séleucide posent de plus en plus de problèmes. Fini les navires phéniciens chargés d'or et de produits de luxe. Mais vous allez tout de même venir dans notre petit repaire de contrebandiers je suis sûr que certaines de nos marchandises vous intéresseront.*

De toute façon, vous n'avez pas le droit de refuser l'invitation d'un frère pirate ! »

L'ESCALE PIRATE, UNE

PAUSE DANS LA QUÊTE

LE REPAIRE DE DIXIKLÈS

Direction le nord, vers les côtes de la Cilicie. Dixiklès, en regagnant son navire, interpelle Akéos en souriant : *« Je te parie que mon équipage et moi on vous écrase à la course, le premier à la Crique sanguinolente a gagné ! Cent oboles, ça vous va ? ! »*

La course débute sous les ahanements des équipages qui redoublent d'efforts. Des jets de navigation sont à faire aussi bien pour Akéos que pour les PJ qui doivent obéir aux moindres consignes de leur capitaine s'il veulent donner une véritable chance à leur navire. S'occuper de la voilure, garder la cadence autant de petites choses qu'ils peuvent faire pour favoriser la performance de l'équipage. N'hésitez pas à faire durer le suspense, il en va surtout de l'honneur des deux équipages dans cette affaire.

Quelques soit l'issue de la course, les navires arrivent à la Crique sanguinolente qui mérite parfaitement son nom. En cette fin d'après-



midi, le soleil illumine la roche d'un rouge carmin rappelant évidemment la couleur du sang ce qui ajoute une petite touche lugubre à ce lieu. Au fond de la crique est établi un campement provisoire. Un ponton y est tout de même installé où les navires peuvent venir s'amarrer. Le camp semble totalement coupé du reste du territoire, il est encerclé par des versants abrupts coupant toutes les routes ce qui garantit sa sécurité.

En débarquant, les PJ découvrent ce petit camp aux maisons faites de bois, très rustiques. Des femmes vaquent à leurs occupations ménagères et des enfants jouent. C'est en réalité une petite communauté itinérante, qui semble vivre tout de même dans la misère : la nourriture manque, la pêche et la piraterie ne subviennent plus au besoin de cette population. Une charmante brune vient se présenter aux nouveaux arrivants, c'est la femme de Dixiklès et elle les conduit jusqu'à dans sa cabane.

L'enlèvement, une nécessité

Après qu'ils se soient installés dans son logis et qu'il leur ait proposé de l'eau avec du miel, voire qu'il devait s'il a perdu la course, le capitaine commence à parler de manière solennelle : « *Les temps sont durs, l'empire séleucide nous traque de plus en plus et cette petite communauté ne survivra pas bien longtemps si cela*



continue de la sorte. Tous les hommes seront pendus, les femmes réduites en esclavage ainsi que les enfants si notre sommes capturés. De plus, quelques personnes savent réellement où nous vivons. Ce bâtard de médecin de Cos, cet Isokratès de malheur, est venu une fois pour soigner ma femme, et depuis nous achetons son silence au prix fort. S'il révèle l'emplacement du camp, nous devons une nouvelle fois encore nous déplacer et trouver sans doute un lieu encore moins propice à notre survie. C'est pour ça que j'ai besoin de vous, pour nous aider à le neutraliser... Nous ne pouvons aller à Cos, la Grèce nous est hostile depuis bien longtemps et je ne peux m'éloigner trop longtemps des miens. Évidemment je vous récompenserai, pas en monnaie sonnante et trébuchante, mais j'ai bien



mieux. » Ce genre d'annonce doit susciter la curiosité des PJ pour les pousser à accepter le contrat même s'il semble ardu à réaliser.

Le capitaine leur propose en réalité de commettre un enlèvement, rien que ça. Qui plus est, les médecins sont bien souvent des prêtres d'Asclépios, ce qui risque d'attirer le mauvais œil sur le navire. Mais d'un autre côté, cette récompense mystérieuse suscite beaucoup d'intérêt, d'autant plus que c'est un marin et donc lorsqu'il parle d'une récompense « *mieux que de l'or* » il doit s'agir de quelque chose de très utile. Pour Akéos, il n'y a aucun problème, Cos n'est pas loin et aider un vieil ami est essentiel pour lui. De plus, l'équipage à une dette envers lui, malgré la supériorité de ses hommes lors de l'abordage ils ont interrompu leur assaut lorsque la capitaine a reconnu Akéos. D'autres pirates auraient été sans doute moins enclins à se remémorer les liens de l'amitié. Pour les PJ d'origine grecque il faut aussi leur faire comprendre que le médecin-maître chanteur n'a manifestement aucun honneur et ne respecte pas le serment d'Hippocrate, ce qui peut leur donner une justification d'action. La mission consiste à se rendre sur l'île de Cos et à trouver le médecin pour le ramener au repaire des pirates pieds

et poings liés, où il répondra de ses indécidatesses vis-à-vis de la communauté.

L'ENLÈVEMENT À COS

ILES DE COS, ÎLE DU SANCTUAIRE D'ASCLÉPIOS

Le voyage se déroule sans soucis, de temps à autre un navire marchand en route pour l'Égypte croise le chemin de celui des PJ, mais c'est bien toutes les rencontres qu'ils font.

Arrivés à Cos, les PJ découvrent cette petite île large de quelques kilomètres, et longue de plusieurs dizaines. La seule cité est Cos elle-même, située dans la plaine au pied d'une petite montagne culminant à plus de 800 mètres. L'île fait partie de l'archipel des Dodécannèse, regroupement d'îles et d'îlots inhabités pour la plupart. Connue pour être l'île de naissance d'Hippocrate, elle en tire une certaine renommée. C'est un centre panhellénique pour les pèlerins, malades ainsi qu'un centre littéraire du fait de la présence du sanctuaire du dieu de la médecine.

Près de l'agora se trouve le temple d'Asclépios, où ils apprendront sans doute que le sanctuaire est sur le flanc de la montagne bien



à l'extérieur de la ville. Rien que l'accession au site semble être une épreuve pour les malades venant solliciter la guérison de la main du dieu. Dans la ville, la population est assez cosmopolite pour une ville grecque. Adoptant un plan hippodamien (rues perpendiculaires) le cœur de la cité est évidemment l'*agora* où se mêlent marchands, prêtres, médecins et surtout malades ou même convalescents vantant leur santé retrouvée.

En suivant le chemin montant vers le sanctuaire les héros découvrent l'étroitesse de l'île. En levant les yeux vers leur objectif, ils réalisent que le chemin est tout de même long et qu'il serpente fastidieusement sur le flanc de la montagne avant d'arriver à son sommet. Le sanctuaire accroché au versant domine la plaine où se situe Cos, et donc surplombe les PJ qui progressent pas après pas sous un soleil de plomb.

LE SANCTUAIRE

Arrivés à destination après plusieurs heures de marche assez éprouvante, le sanctuaire s'offre devant eux. C'est un grand bâtiment avec une seule porte gardée par deux soldats en armure. Il n'est pas percé de fenêtres, la lumière provenant de la grande cour intérieure. Une co-

lonnade encadre la cour et forme un portique tout autour de celle-ci. En dessous de cet alignement, plusieurs statues d'Asclépios veillent sur les lieux. Les malades sont alignés sous le portique et y attendent d'être soignés par le dieu dans leur sommeil. Quelques pièces annexes complètent l'ensemble.

Trois prêtres-médecins se relayent dans le sanctuaire auprès des patients et des pèlerins, un seul intéresse les PJ cependant. Le faire sortir de là ne sera sans doute pas facile. De plus, les témoins potentiels sont nombreux : en l'occurrence les malades. Le moment propice semble être la nuit puisqu'ils doivent dormir pour être guéri. Durant la journée en revanche, la garde et le flux constant de nouveaux arrivants empêche toute manœuvre.

À présent, il faut que les PJ pénètrent dans l'édifice pour trouver Isokratès car seuls les malades et les blessés y sont admis. En théorie, certains des PJ devraient encore porter les stigmates de la bataille sur les navires. Si ce n'est pas le cas, ils devront trouver un moyen d'y parvenir, faire croire qu'ils sont lépreux, se faire passer pour médecin, corrompre les gardes, escalader les murs, etc.

Si le temple est un lieu d'espoir, c'est aussi un endroit sinistre par certains aspects. Des mourants



agonisent en gémissant, des souffreteux crachent du sang, des lépreux se dissimulent sous l'ombre des arcades.

Les gardes ne voudront rien entendre. Pas malade, pas le droit d'entrée. Seuls les PJ souffrants auront accès au sanctuaire. Ils seront immédiatement pris en charge par l'un des médecins. Évidemment, ce n'est pas Isokratès. Débarrassés de leur équipement (déposé dans une pièce servant de consigne et soumise à la vigilance d'un garde), ils revêtiront une tunique toute simple et seront rapidement auscultés par le médecin, Somachos, priant ici depuis à peine quatre mois. Il semble relativement jeune pour ce genre de métier, à peine plus de trente ans, il apparaît minutieux mais manque encore de confiance dans ses gestes techniques et son diagnostic. Ses mouvements sont lents, il s'applique à ne pas commettre d'erreur. Les héros peuvent apprendre de lui qu'Isokratès ne viendra que le lendemain à la tombée de la nuit. Auparavant le troisième médecin relayera Somachos. Il s'agit de Lysias, un médecin typique, barbe grisonnante, calvitie plus que naissante, concentré sur l'observation des symptômes avant de prononcer son verdict médical. Il viendra notamment visiter les PJ pour interpréter leurs rêves.

Lorsque la nuit tombe, les PJ malades, couchés, boivent différentes mixtures censées favoriser leur guérison par le dieu. Le sommeil, profond, prend rapidement ses droits. C'est à ce moment-là qu'Asclépios est censé agir, dans le monde onirique.

LES RÊVES

Ce sont donc les rêves des PJ, guidés par Asclépios, qui doivent garantir leur guérison. Pour cela, mettez en scène ces songes. Ils doivent être en rapport avec la quête menée par le groupe ou avec leur passé. Utilisez bien ce que vous savez des personnages afin de personnaliser ces rêves, dont certains peuvent parfaitement avoir l'allure de cauchemars finalement libérateurs.

Pourquoi ne pas les jouer sous forme d'épreuves lesquelles, une fois franchies, conduisent les PJ vers la lumière, c'est-à-dire la guérison ? Des indices doivent être semés par le dieu, et encore davantage si les PJ sont Grecs puisque la foi les guide d'autant plus. À leur réveil, octroyez-leur une dizaine de points de vie, suivant leurs blessures, il s'agit tout de même d'une guérison divine !

L'enlèvement

Le médecin Isokratès arrive effectivement durant la soirée. La cinquantaine bedonnante,



barbe noire tressée de fils d'argent, l'homme va de malade en malade pour leur administrer les soins du dieu (des décoctions d'herbes). Il ne semble pas très investi dans sa mission et n'accorde que peu d'attention à ses patients.

En ce qui concerne l'enlèvement-même, laissez l'imagination des joueurs agir : convaincre le prêtre de descendre en ville avec eux, le menacer, le neutraliser... En fonction de la méthode mise en œuvre, les conséquences ne seront pas les mêmes. L'utilisation de la force risque vite de tourner au carnage puisque les gardes réagiront à la moindre manifestation d'hostilité. Le convaincre de sortir du temple implique évidemment qu'un des personnages soit doué d'éloquence, ce qui n'est pas pour autant gagné. Privilégiez le roleplay dans ce genre de situation. Une argumentation bien élaborée pourrait par exemple octroyer un bonus au jet de convaincre. Il n'y a pas de meilleure méthode, laissez juste les PJ exploiter toutes les solutions qui leur viendront à l'esprit.

Dans tous les cas, le médecin ne va pas se laisser faire lorsqu'il découvrira le complot dont il fait l'objet. En revanche, c'est un piètre combattant et il sera aisé de réduire sa résistance. Il n'hésitera cependant pas à appeler au secours si on lui en

laisse l'opportunité. La discrétion est de mise. L'embarquer discrètement sur le bateau alors que tous les malades montent au sanctuaire ne sera pas commode. Pourquoi ne pas faire mouiller le bateau dans un endroit plus calme ? Ou tout simplement lui parler d'un ami mourant sur le bateau pour qu'il s'y rende de son plein gré ? Si cela tourne mal, concluez l'enlèvement par une course-poursuite sur les docks en sautant dans le navire et en appareillant le plus vite possible. Les PJ seront alors poursuivis soit par les gardes du temple, soit par ceux de la ville, voire les deux.

LE RETOUR AU REPAIRE

SUR LE BATEAU

Le pauvre médecin tentera d'acheter les PJ et, s'il n'y arrive pas, il les menacera. S'il est vraiment désespéré, il n'hésitera pas à se jeter par-dessus bord puisque la côte n'est jamais vraiment loin. Qu'a-t-il fait aux pirates pour qu'il ne veuille absolument pas les rencontrer ? Dans tous les cas, il tentera l'impossible afin de s'échapper. Le ligoter paraît le plus simple. Ce n'est pas les paires d'yeux qui manquent sur un navire pour le surveiller. En revanche, si un simple matelot est amené à le garder seul, il pourra parfaitement succom-



ber aux propositions financières du captif.

Dans ce cas-là, le médecin se jettera immédiatement à la mer dans l'espoir de rejoindre la côte. Il fera ça discrètement pour éviter d'être repéré.. Suivant le temps avant de se rendre compte de l'escapade du maitre-chanteur à vous de juger il pourra être sur la côte. Ainsi une traque peu commencer ou alors un échec retentissant pour les PJ s'annonce. Dans le cas de l'escapade, le médecin tentera de rejoindre une cité afin de faire jouer ces relations, il est relativement connu et c'est surtout un médecin-prêtre d'Asclépios, il n'est pas n'importe qui selon lui. Le repaire

Les PJ étaient attendus avec impatience, et la communauté a été informée de leur retour alors que le navire était encore au large. Une petite foule s'est amassée près des petits pontons attendant le mécréant de médecin qui leur a soutiré l'argent qui leur manque tant au quotidien.

S'ils reviennent avec le médecin, ce qui devrait être le cas, une véritable ovation a lieu. Dixiklès vient immédiatement à la rencontre des PJ. Il les félicite chaleureusement et demande à ses hommes de prendre en charge l'indésirable qui est immédiatement emprisonné sous bonne garde dans une caverne



à flanc de falaise. Une petite fête est organisée le soir pour remercier les héros et saluer leur réussite.

Dans le cas contraire, la foule semble bien amère car une fois de plus la communauté va devoir déménager. Tous retournent chez eux la mine basse. Dixiklès ne semble pas ravi non plus, ses inquiétudes sont remontées à la surface et il demande d'un air triste le départ des PJ puisque eux-mêmes vont quitter les lieux au plus tard d'ici deux jours.

LE SOIR : LA FÊTE

Tous les membres de la communauté se sont rassemblés sur la plage où on y joue, chante et danse. Lorsqu'il a appris le succès de



l'opération, Adherbal le cuisinier du navire a quitté sa cambuse pour rejoindre les festivités ; il est d'ailleurs s'est jeté en train de faire griller du poisson délicieusement mariné par ses soins. Les deux Celtes, quant à eux, semblent apprécier cette petite soirée, en particulier l'alcool offert par rkéos. Alors que la lune brille bien haut dans le ciel les deux compagnons entonnent un chant celte de leurs voix graves qui fascinent rapidement l'auditoire et qu'un long silence prolonge leur dernière notes tristes.

Akéos qui disait qu'il ne buvait pas sur terre ferme se contredit en enchaînant godet sur godet et marche de plus en plus en titubant. Il vient voir les PJ avec un sourire aux lèvres, l'œil brillant, mais aussi précédé par l'odeur pestilentielle qui émane de sa bouche. Il s'applique à parler mais semble avoir quelque difficulté à articuler les mots les uns après les autres : « Vous s'vez quoi ! ? J'ai une révélation, non, mais une vraie ! La relique de la statue de Zeus... bah... ça doit être une palme consacrée par le vieux... enfin Zeus quoi... Bon par contreuhh... le problème c'est qu'il faudra participer aux olympiades, gagner, et, plus compliqué, être soutenu par une cité. Et çaaa... Hips ! Bah c'est pas mon cas. On a un an... dans quelque semaine y'a les jeux d'Héraclès, les jeux

néméens je crois. On pourra aller voir, car les épreuves et tout j'sais pu c'que c'est. » Il repart comme il est venu, en zigzagant, en direction d'une outre déjà bien entamée.

Effectivement en ce printemps 269 av. J.-C., les jeux néméens vont bientôt avoir lieu. Destinés à honorer Héraclès, ils seront suivis l'année suivante par les olympiades organisées en l'honneur de Zeus. C'est ainsi le moyen de commencer une année de travail en Grèce afin de peut-être acquérir la citoyenneté grecque, chose normalement impossible. Mais de grands événements vont avoir lieu dans ce pays et les PJ pourront sans doute en tirer leur épingle du jeu. Mais revenons plutôt à la fête puisque tout le reste concerne plutôt le prochain scénario.

Alors que la soirée se déroule à merveille, Dixiklès monte sur une caisse et entame un discours poignant : « Il y a une semaine, j'ai laissé un navire nous échapper, il était sans doute chargé de richesses et, à cause de la résistance forcenée de son équipage, j'ai perdu des hommes. Les survivants ont pesté, râlé, ils ont remis en question mon autorité et mon courage, car je m'inclinai selon eux devant un autre capitaine. Ce capitaine c'était Akéos, un vieil ami, mon capitaine ! Il a souvent été là pour moi dans le passé, et une fois encore il le prouve alors qu'il ne



me doit plus rien... sauf la vie évidemment ! Ah ! Ah ! Ah ! Bref, lui et surtout cette poignée de gaillards ont capturé ce vil médecin. Ils nous ont en quelque sorte libérés du chantage de ce dernier et nous ne sommes plus obligés de déplacer notre camp ! À ce titre, je crois qu'il est de bon ton qu'ils repartent de chez nous avec un petit souvenir...»

L'orateur indique alors à ses hommes d'ôter un tissu qui révèle une baliste qui peut parfaitement être installée à la proue de la trirème. Ce genre de présent a une valeur d'autant plus importantes que les connaissances nécessaires à sa réalisation sont loin d'être répandues.

À la fin du discours, la fête bat son plein, et la nuit va continuer sans doute dans la joie et la bonne humeur. Dixiklès viendra voir les PJ pour les remercier encore et sera beaucoup plus souriant et accueillant qu'il ne l'avait été au début du scéna-

rio. Il révélera même peut-être des anecdotes croustillantes à propos de son ancien capitaine. Il ajoute enfin, sur un ton solennel : *« Il a beau être fou, et boire trop, c'est un génie, un vieux briscard qui mérite le respect. Si vous êtes aptes à le suivre, il vous fera voguer au milieu des astres. Il a beau maudire les dieux, c'est eux qu'il l'ont forgé. »*

Dès l'aube, de nouveaux défis vont se présenter au PJ, une citoyenneté à acquérir n'est pas chose aisée, et les habitants d'une cité sur le déclin vont avoir besoin d'eux, la vieille Sparte.

ANNEXE

DIXIKLÈS DE RHODES

Ancien second d'Akéos il a monté son propre équipage à la suite du naufrage d'Akéos car il pensait qu'il était maudit par Poséidon. Depuis plusieurs années, il écumait la région alors que les embarcations phéniciennes y étaient encore nombreuses. À présent, la vie est bien plus difficile, surtout qu'il a grand cœur et a pris à peu près sous son aile toutes les familles de ses marins. Elles forment la petite communauté de la Crique sanguinolente.

L'air triste et la tête remplie de soucis, il sera bien plus pro-



lixé lorsque les héros auront mis la main sur Isokratès. Il sera alors prêt à s'ouvrir aux PJ s'ils lui demandent des conseils ou de vieilles histoires d'Akéos.

Sa haine pour ce médecin s'explique par le fait que depuis un il les fait chanter en exigeant de lui et de sa communauté, le versement d'un pourcentage de leur butin sous la menace de dénoncer l'emplacement de leur repaire. Il a par ailleurs profité de son intervention au village pour abuser de la femme de Dixiklès avant de lui intimer le silence sous peine de sinon tous les condamner. S'il est capturé, il paiera pour tout ça. Isokratès, le médecin-maître chanteur

Vieil homme riche, qui n'est vraiment pas étouffé par les scrupules, il profite de son influence et des superstitions autour de sa fonction pour allégrement abuser de ses prérogatives. Il fait son travail sans trop de conviction puisqu'il y a été propulsé par sa famille de marchands corinthiens. Profitant des relations de cette dernière, il touche aussi au commerce et possède un certain nombre d'échoppes à Cos ce qui lui permet d'accumuler les sources de revenus. Il est l'un des riches patriciens de la cité de Cos.

Il y a an, sollicité par Dixiklès, car sa femme ne pouvait pas bouger,

il est venu la soigner et s'est engagé à séjourner dans le village jusqu'à son rétablissement. Il a fait une très bonne impression au chef de la communauté qui n'a pas hésité à partir en mer en laissant le médésin au chevet de son épouse. Au retour du capitaine, il était parti, non sans laisser un message le menaçant de le dénoncer s'il ne versait pas une partie de son butin.

SOMACHOS ET LYSIAS

En ce qui concerne les deux autres médecins, l'un encore très jeune - Somachos - découvre le métier avec Lysias. Tous deux ne portent pas dans leur cœur Isokratès du fait de son influence importante ainsi que sa prétention, mais ils ne disent rien puisqu'ils pourraient le regretter rapidement. Ils font leur métier et ferment les yeux sur les actes répréhensibles d'Isokratès.

AXEL CAUVIN

LE PREMIER SITE DE VENTE DE JEUX SPECIALISES EN LIGNE
PRODUITS NEUFS, D'OCCASION ET DE DESTOCKAGE

www.ludikbazar.com

NOS AVANTAGES

- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage.
- Un choix exceptionnel avec plus de 14000 références et plus de 250 000 jeux en stock à tout moment.
- Expédition de vos colis le jour même pour toute commande passée avant 14h.
- Achat de vos collections et de tous lots d'occasion.
- Offres avantageuses pour les clubs, associations et ludothèques.
- Faites sponsoriser vos conventions et autres événements en nous contactant.
- Une équipe de onze personnes pour traiter vos commandes et expéditions.
- Nouveau : payez désormais avec les chèques cadeau Cadhoc, Best et Sodexho.

PROFESSIONNELS
Contactez nous pour
nos offres Grossiste

Le déstockage de l'année ! Donjons & Dragons 4 en français



Retrouvez la quasi-totalité de la gamme phare du jeu de rôle
à prix réduit sur notre site.

Et toujours en déstockage : AT43, Confrontation 3 & 4,
Alkemy le jeu de figurines et le jeu de rôle, Hell dorado,
Star Wars miniatures, Monsterpocalypse et bien d'autres...

Romans Bibliothèque Interdite



Découvrez plus d'une centaine de romans
Fantasy et Science Fiction à prix réduit.

RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

Ludik Bazar Meissonnier



6 Rue Meissonnier, 75017 Paris • (Métro Wagram)
meissonnier@ludikbazar.com • tél : 01 42 27 50 09

**Venez découvrir notre vaste choix de jeux
spécialisés, grand public et de figurines.**



CRUCETA

Ce court scénario pour *Luchadores*, très axé *pulp* et aventure débridée, convient idéalement pour une partie réunissant trois à quatre joueurs. Il peut parfaitement servir de scénario d'initiation ou de démonstration à ce jeu de rôle *my caliente* – auquel cas le MJ doit faire jouer des Rookies. S'il préfère faire créer des Vétérans ou des Légendes à ses joueurs, charge à lui d'ajuster alors les données techniques des PNJ en conséquence.

Pastiche d'Indiana Jones, le MJ est encouragé à donner à ce scénario un rythme soutenu en multipliant les péripéties sans temps morts.

0 PRÉAMBULE

OÙ TOUT EST EXPLIQUÉ AU MJ.

0.1 SYNOPSIS

Sollicités par l'ambassadeur des États-Unis en personne, les PJ vont aller à la rescousse d'une expédition archéologique capturée sur une petite île de l'archipel. Les ravisseurs sont des mercenaires à la solde d'un collectionneur avide qui souhaite s'approprier les secrets dormants dans une antique pyramide...

Les PJ parviendront-ils à empêcher que ne soit relâchée sur le monde la menace qui avait jadis été enfermée dans cette bâtisse ?

0.2 LES DESSOUS DE L'HISTOIRE

Bien avant l'arrivée des colons espagnols dans l'archipel de Los Murcielagos, les Yocahus et les Guantecos étaient plongés dans une phase particulièrement sombre de leur affrontement séculaire. Les adorateurs de Juracan avaient alors invoqué depuis les abysses un antique démon ayant une particularité : le soleil le rendait



plus puissant. Ce pouvoir inédit jeta le trouble parmi les Yocahus, qui ne comprenaient pas comment un tel monstre pouvait se nourrir de la chaleur dispensée par Yukiyu. La créature fit des ravages avant qu'un petit groupe de guerriers ne parviennent à l'attirer sur une île isolée où elle fut vaincue et enfermée au plus profond d'une sombre pyramide, dans les ténèbres les plus obscures – à jamais loin de la lumière du soleil...

Cette île fut oubliée, considérée par la suite comme une curiosité archéologique locale. Divers explorateurs tentèrent d'ouvrir la pyramide mais sans succès – sa clé ayant été dispersée à travers le monde à cause de la piraterie, du commerce, du pillage... C'est l'aventurier américain **Dakota James** qui se mit en tête de percer ce mystère et après quelques repérages, il finit par se lancer à la recherche de la clé de l'édifice. Son acharnement attira l'attention de son rival, le cynique **Hubert Ducoq**, qui décida de s'emparer des richesses contenues dans la pyramide – collectionneur de curiosités, il se voit bien ajouter à son cabinet un ancien démon précolombien. Car en occultiste accompli, ce dandy français a découvert ce que renfermait la bâtisse...

Quand **Dakota James** et son équipe revinrent à Los Murcielagos pour enfin ouvrir la pyramide, **Hubert Du-**

coq les attendait sur l'île pour leur tendre un piège – il y est arrivé avec un large hydroglisseur facile à dissimuler dans la mangrove. C'est à ce moment que les PJ interviennent.

1 INTRODUCTION – SOUS LE

FEU DES PROJECTEURS

Où les PJ catchent pour la bonne cause et se voient confier une mission.

1.1 ÉCHAUFFEMENT

Les PJ se trouvent à l'Arena, dans la grande salle, pour y combattre sur le ring. En effet, diverses associa-





tions caritatives organisent un gala de charité dont le point d'orgue est ce match fort attendu. La foule est nombreuse et enfiévrée, les hurras saluent les Tecnicos et les sifflets fusent à l'arrivée des Rudos.

1.1.1 UN MATCH SPECTACULAIRE

Les adversaires des PJ sont *los Diablos Azules*, une équipe de lutteurs chevronnés plutôt Rudos. Ils n'hésitent d'ailleurs pas à tricher un peu durant le combat, par exemple en intervenant quand l'un d'entre eux subit un tombé ou en restant à deux sur le ring un peu plus longtemps que les cinq secondes réglementaires (mais ils ne vont pas jusqu'à risquer la disqualification afin que le match puisse durer)...

Selon le nombre de PJ, le MJ peut ajuster les effectifs de l'équipe adverse et décider de choisir une stipu-

lation spéciale pour ce match :

Tag Team : si les PJ ne sont que deux, alors un classique combat en duo fera l'affaire.

Trio match : avec trois PJ contre trois adversaires.

Atómico match : si les PJ sont quatre ou cinq.

Tornado match : pour une mêlée générale spectaculaire !

Match à élimination : pour faire durer le plaisir.

Les joueurs ne doivent pas oublier qu'il s'agit là d'un combat destiné à récolter des fonds pour les bonnes œuvres : une victoire rapide risque de frustrer le public ! Il faut assurer le spectacle et offrir un combat long et mouvementé – quitte à perdre volontairement une *caída* au besoin.

Toutefois, si le MJ souhaite ne pas s'attarder sur cette introduction (idéale cependant pour faire découvrir les



règles à des joueurs débutants), il peut décider de ne faire jouer que la troisième *caída* – en considérant que les PJ ont gagné la première et leurs adversaires, la deuxième.

1.1.2 LOS DIALOS AZULES

Humains

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 3 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 4 (spear +1) / Porté 3

High-fly 2 : Mouvement 2 / Voltige 3

Tecnico 2 : Saisie 3 / Soumission 3

Hardcore 3 : Objets 4 / Armes 3

Dirty 3 : Illégales 3 / Tombé 3

Showman 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 (insulte +1) / Heat-Spot 1

Signature : *El inferno azul* ! (Provoc (insulte) + Saisie + Projection + Voltige + combo Destroyer) – Le lutteur insulte son adversaire, puis profite de son agacement pour le saisir et le projeter dans les cordes avant de l'accueillir d'un coup de pied en salto arrière.

Finisher : *Cuerno sangriento* ! (Saisie + Attaque & Projection + combo Knockout) – Le lutteur attrape son adversaire pour l'attirer à lui afin de lui porter un coup de tête dévastateur.

Vocations : Lutteur 2

Tiki : 10 (vert 3 ; orange 4 ; rouge 3)

1.2 LES SOIRÉES DE L'AMBASSADEUR

1.2.1 INVITATION

Après le combat, alors qu'ils se rendent dans les vestiaires, les PJ sont interpellés par un homme de belle prestance à l'accent américain. Il se présente comme **Jeremy Spanger**, assistant de l'ambassadeur américain **Woodrow Fielder**. Après avoir félicité les PJ pour leur prestation, il leur remet une invitation de son employeur : Son Excellence les convie en effet à l'ambassade des États-Unis afin de les entretenir d'une affaire. **Jeremy Spanger** n'en dira pas plus mais leur précise qu'ils sont attendus un peu plus tard dans la soirée – le temps de se changer et de signer quelques autographes à leurs fans.

1.2.2 UNE MISSION

L'ambassade américaine se trouve bien sûr à Ciudad Colonial : c'est un hôtel particulier cossu entouré d'un beau jardin. Lorsque les PJ se présentent à la grille avec l'invitation remise par **Jeremy Spanger**, le soldat de faction les fait entrer. Dans le hall d'entrée, un majordome les reçoit et les



guide jusqu'à un bureau particulier – une pièce discrète mais richement meublée.

Ils y sont attendus par **Jeremy Spanger** et bien sûr l'ambassadeur américain : Son Excellence **Woodrow Fielder** en personne. Celui-ci se lève pour les accueillir, leur serrer la main et les remercier d'avoir répondu à son invitation. Il les invite à prendre un siège et leur propose boissons et cigares. En homme du monde, il s'enquiert de leur santé et des dernières nouvelles de l'Arena avant d'en venir au fait.

Il leur explique alors qu'une expédition archéologique américaine, menée par le **Pr Hank « Dakota » James**, a disparu corps et biens depuis deux jours. Le dernier message envoyé par l'hydravion de l'équipe était un SOS. L'aventurier devait faire des travaux de fouille sur *la isla de la pirámide* – un peu à l'écart de l'archipel. Il avait bien sûr toutes les autorisations nécessaires et de plus, ce n'était pas son premier chantier sur place – mais cette fois-ci, il avait bon espoir de faire des découvertes importantes. **Woodrow Fielder** demande donc aux PJ de retrouver l'expédition et de comprendre ce qui a pu arriver. Il s'adresse à eux car l'île, comportant une antique pyramide, renferme peut-être des secrets indicibles – le domaine d'action de

l'Arena. En parallèle, les autorités de Los Murcielagos ont bien sûr été prévenues.

1.2.3 QUELQUES RENSEIGNEMENTS

Les PJ ont bien sûr la possibilité de se renseigner sur **Dakota James** et l'île en question. Que ce soit en posant des questions à l'ambassadeur, en allant fouiller dans les archives de l'Arena ou en interrogeant des professeurs de l'Université de Puerto Dragon, voici les informations qu'ils peuvent réunir en quelques heures :

- **Dakota James** est un archéologue émérite, un aventurier qui découvre des trésors un peu partout dans le monde afin qu'ils puissent être exposés dans des musées – il a une sainte horreur des collectionneurs privés qui, selon lui, privent le public d'un patrimoine qui devrait appartenir à tous. Il est plutôt favorablement réputé dans le milieu universitaire international et a un certain succès auprès des femmes.

- *La isla de la pirámide* est petite, assez loin de l'Espirale Grande – elle appartient à peine à Los Murcielagos, en réalité. Elle est recouverte d'une jungle tropicale et tient son nom d'une vieille pyramide située en son centre. C'est un endroit assez calme, des étudiants en archéologie de Puerto Dragon vont s'y faire la main en travaux pratiques – mais



personne n'a encore su trouver l'entrée de la bâtisse, qui reste donc au-réolée d'un certain mystère. Un PJ ayant la Storyline Yocahu saura vaguement que cette île était jadis un sanctuaire de son peuple.

2. LA ISLA DE LA PIRÁMIDE

Où les PJ se rendent sur une île isolée et y subissent leurs premiers revers...

2.1 REJOINDRE LA ISLA DE LA PIRÁMIDE

Il existe plusieurs moyens de se rendre sur cette île perdue. Gageons que les PJ seront allés à l'Arena de bon matin afin d'y dépenser leurs points d'équipement pour acquérir gemmes et gadgets – voire un véhicule. Sinon, ils peuvent bien sûr en louer un ou utiliser le leur.

En bateau, il faut environ deux heures pour se rendre sur l'île. Bien qu'éloignée de l'Espirale Grande, elle est environnée de courants imprévisibles et de quelques récifs. Il sera nécessaire d'obtenir deux Réussites sur **un jet de Tecnico + Conducteur** pour pouvoir accoster tranquillement.

En hydravion, il faut moins d'une demi-heure pour y arriver et il est possible de se poser non loin d'un ri-



vage. Voir la situation du ciel permet de repérer diverses choses. Avec trois Réussites sur **un jet de Dirty + Soldat**, un PJ peut voir une fumée noire se dégager d'un endroit particulier et un campement organisé de l'autre côté de l'île par rapport à ce panache de fumée. Par contre, impossible de distinguer l'hydroglisseur d'**Hubert Ducoq**, bien camouflé sous les frondaisons des palétuviers.

Une fois sur l'île, quelques recherches en se guidant sur les volutes de fumée noire permettent d'arriver sur les lieux d'un crash : un hydravion a visiblement atterri en catastrophe dans la jungle, traçant un sillon de destruction au milieu des arbres. La carcasse est vide, à l'exception du pi-



lote : mort sur le coup, son cadavre est toujours attaché à son siège. Mais à part lui, nulle trace du matériel ou des archéologues américains.

En examinant la carlingue, il est possible d'y voir des traces de balles grâce à deux Réussites sur **un jet de Dirty + Soldat**. Et au sol, de nombreuses traces de pas semblent s'enfoncer dans la jungle – les suivre nécessitera trois Réussites sur **un jet de Dirty + Policier**.

2.2 LES HOMONCULES PYGMÉES DE LA JUNGLE MAUDITE !

Alors que les PJ examinent les environs de la carcasse de l'avion, ils commencent à entendre des bruits étranges. Les feuilles bruissent, des ricanements se font entendre...

La jungle vomit alors littéralement une horde d'étranges pygmées ! Ceux-ci sont manifestement animés d'intentions hostiles car ils se jettent sur les PJ. Le MJ doit ajuster le nombre de ces êtres à celui de ses joueurs : dans l'idéal, chaque PJ devrait avoir à en combattre trois ou quatre.

Ces créatures sont en réalité des homoncules animés d'un mètre de haut. Fabriqués en terre cuite, une sombre magie les guide... Deux Réussites sur **un jet de Dirty + Mystique** permettent de comprendre la nature de ces petits monstres, mais aussi de constater qu'ils ne portent pas de gemme.

2.2.1 LES PYGMÉES

Machines

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 2 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 3 / Porté 2

High-fly 3 : Mouvement 4 / Voltige 3

Tecnico 3 : Saisie 3 / Soumission 3

Hardcore 2 : Objets 2 / Armes 3 (lance +1)

Dirty 1 : Illégales 3 / Tombé 1

Showman 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 1 / Heat-Spot 1

Tiki : 8 (vert 3 ; orange 3 ; rouge 2)

Pouvoirs : Défense magique 1 (petite taille)



3. LE DESTIN DE L'EXPÉDITION

Où les PJ attaquent un camp de mercenaires, délivrent des prisonniers et fuient !

3.1 LE CAMP DES MERCENAIRES

Après avoir défait les pygmées, les PJ peuvent enfin essayer de suivre les traces partant de la carlingue – ou explorer l'île au hasard en espérant trouver quelque chose. S'ils sont venus en hydravion, ils auront pu apercevoir le camp situé d'un côté de l'île – bien trop étendu pour être celui d'une simple équipe d'archéologues...

Les PJ finissent par tomber sur un camp quasi militaire, peuplé d'une bonne vingtaine de mercenaires en armes. Voici comment tout cela est organisé :

- Le camp n'est pas délimité par une barrière ou des barbelés mais les mercenaires ont dû tailler à la machette les arbres de la jungle environnante pour se ménager un espace suffisant.
- Une vaste tente se trouve au centre du camp, et d'autres plus petites sont plantées un peu partout dans l'espace délimité. On peut notamment apercevoir des bidons de carburants

et divers véhicules – principalement des jeeps.

- Dans un enclos se trouvent quelques prisonniers : **Dakota James** et ses trois assistants. Une simple palissade de bois forme le lieu de rétention : visiblement les mercenaires ne craignent pas une évasion.

- Si les mercenaires patrouillent vaguement le camp, ils ne semblent pas très vigilants et ne s'attendent vraisemblablement pas à une attaque...

Les PJ ont le choix entre plusieurs approches pour libérer les prisonniers :

- **L'attaque frontale** : Ce n'est sans doute pas la meilleure solution. En effet, elle semble vouée à l'échec car les mercenaires sont fort nombreux. Il y a un grand risque de capture des PJ – et du coup, la suite du scénario peut être la mise au point d'un plan d'évasion avec les autres prisonniers. Se jeter dans la gueule du loup pour mieux en sortir est une stratégie comme une autre, après tout...

- **L'exploration discrète** : Une approche feutrée permet aux PJ d'entrer dans le camp et d'évaluer les forces en présence – ce qui nécessitera quelques Réussites sur **des jets de High-fly + Malfaiteur** par exemple. Dans la tente centrale (où loge **Hu-bert Ducoq**, qui n'est présentement pas là), les PJ trouvent un décor



luxueux et divers objets de collection anciens – notamment quelques pygmées homoncles inactifs dans un coffre. Mais surtout, ils peuvent découvrir un vieux codex : trois Réusites sur **un jet de Dirty + Mystique** permettent d'y lire la légende du démon solaire qui fut jadis enfermé dans la pyramide. Nul doute qu'**Ultimo Místico** serait ravi que les PJ lui ramènent un tel document...

- La libération des prisonniers :

Un pick-up est situé non loin de l'enclos ; il peut servir à fuir rapidement le camp en entassant les prisonniers sur la plate-forme arrière. Là aussi, une approche subtile sera nécessaire et sans doute la mise hors de combat de deux geôliers, aussi discrètement que possible. Il y a toutefois fort à parier que l'alerte sera alors donnée et qu'une poursuite va s'engager ! Une diversion permet de gagner du temps et de désorganiser les mercenaires : par exemple en faisant exploser un bidon, en mettant le feu d'un côté du camp, etc.

Le MJ doit laisser les joueurs élaborer leur plan d'action et l'appliquer, au besoin en leur demandant quelques jets. Si affrontement il doit y avoir, les mercenaires n'utiliseront pas leurs armes à feu dans le camp : le risque de toucher un camarade ou un bidon d'essence est trop grand. Ils se battront au corps à corps, avec un

large couteau militaire. Le MJ ne doit pas oublier que ces mercenaires sont des hommes à louer : s'ils se voient en trop grande difficulté, ils n'iront pas jusqu'à risquer de se faire décapiter et préféreront fuir ou laisser partir les PJ. Toutefois, c'est le moment de mettre en scène un beau combat !

3.1.1 LES MERCENAIRES

Humains

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 3 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 3 / Porté 3
High-fly 2 : Mouvement 2 / Voltige 2
Tecnico 2 : Saisie 2 / Soumission 2
Hardcore 2 : Objets 2 / Armes 3 (mitrailleuse +1 ; couteau de survie +1)
Dirty 2 : Illégales 2 / Tombé 2
Showman 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 (frayeur +1) / Heat-Spot 1

Vocations : Conducteur 1, Soldat 2

Tiki : 10 (vert 4 ; orange 3 ; rouge 3)

3.2 LA POURSUITE !

Lorsque les PJ délivrent les prisonniers, **Dakota James** leur explique qu'il faut fuir et semer les mercenaires pour se réfugier dans un coin tranquille – il a des révélations à leur faire sur la pyramide.

Mais avant cela, il faut se débarras-



ser des mercenaires lancés à leurs trousses ! Le MJ doit ici mettre en scène une séquence d'action bien *pulp* : une vraie poursuite au milieu de la jungle, avec cascades, explosions et coups de feu ! Les PJ sont dans le pick-up avec les archéologues à protéger et plusieurs mercenaires qui les poursuivent – en motos et jeeps... Les paramilitaires n'hésitent pas à tirer sur le véhicule des PJ ou même à sauter sur la plate-forme arrière de leur camionnette pour venir se battre directement ! Le PJ qui a pris le volant va devoir réussir quelques beaux **jets de Tecnico + Conducteur** s'il veut slalomer entre les balles, faire sortir de la route les motos qui le talonnent, éviter les cahots et tourbières, etc. Quant aux autres, place à des exploits comme seuls les Luchadores savent en accomplir : sauter sur le capot d'une jeep pour en assommer les occupants avant de remonter à l'arrière du pick-up, lutter contre les mercenaires ayant pris pied sur le véhicule, etc.

Quelques événements peuvent ajouter du piquant à cette poursuite :

- **Précipice !** La piste se finit dans une large faille, que l'on ne peut voir qu'au dernier moment ! Il faut braquer puis la longer en évitant de s'y faire pousser par les mercenaires.
- **Animaux affolés !** Des phaco-



chères dérangés par ce boucan attaquent tous les véhicules. Peut-on faire un ciseau de tête à un sanglier sauvage désirent juste défendre sa progéniture ?

- **Pluie diluvienne !** Île tropicale oblige, une pluie battante se met à tomber d'un seul coup ! La route, déjà pas bien praticable, devient boueuse et glissante.

Enfin, une fois la plupart des mercenaires mis hors de combat, leurs camarades abandonneront la poursuite : les PJ peuvent donc souffler.

3.3 LES EXPLICATIONS DE DAKOTA JAMES

Une fois en sécurité (par exemple dans une clairière isolée et dissimulée), **Dakota James** explique aux PJ qu'après plusieurs chantiers autour de cette pyramide au cours des cinq



dernières années, il a fini par trouver la clé pour l'ouvrir : un médaillon en trois parties (des reliques qu'il a pu rassembler après bien des aventures à travers le monde) à apposer sur un socle juste devant l'édifice. Il comptait aller en explorer l'intérieur puis faire un rapport au muséum de Puer-to Dragon, afin que les éventuels objets et trésors découverts puissent y être rapatriés.

Mais **Hubert Ducoq**, un riche collectionneur français féru d'occultisme, a eu vent de tout cela et souhaite pénétrer dans le tombeau pour s'en approprier les richesses et les ajouter à sa collection. Il est parti peu avant l'arrivée des PJ avec ses deux gardes du corps et quelques mercenaires.

Les PJ, s'ils ont découvert le codex dans la tente d'**Hubert Ducoq**, savent ce que renferme la pyramide – et surtout, qu'il ne faut pas laisser le collectionneur réveiller la bête en sommeil !

Parmi les assistants de **Dakota James** se trouve **Lucia Juarez**, une charmante étudiante ayant des rudiments en médecine. Elle peut se charger de panser les plaies des PJ, leur rendant à chacun 1D6 points de Tiki – 2D6 pour celui qui parvient à s'attirer ses bonnes grâces par un sourire ou un compliment *muy caliente*.

3.3.1 DAKOTA JAMES

Humain

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 3 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 4 (punetazo +2) / Porté 3

High-fly 4 : Mouvement 4 / Voltige 4

Tecnico 3 : Saisie 3 / Soumission 3

Hardcore 3 : Objets 4 / Armes 4 (fouet +2)

Dirty 4 : Illégales 4 / Tombé 4

Showman 3 (bonus de Momentum 1) : Provoc 3 / Heat-Spot 4

Vocations : Conducteur 2, Historien 3, Jet-setter 1, Mystique 1, Scientifique 1

Tiki : 13 (vert 5 ; orange 4 ; rouge 4)

4. LA PYRAMIDE

Où les PJ pénètrent dans un ancien sanctuaire et affrontent un démon.

4.1 VAMOS !

Se rendre à la pyramide n'est pas bien difficile : son sommet domine la jungle et il est impossible de se perdre avec un tel repère. Les PJ, accompagnés de Dakota James mais sans ses assistants (qui préfèrent rester en sécurité), devraient y arriver rapidement et sans souci – mais le



MJ, s'il souhaite corser la difficulté, peut leur faire croiser une patrouille de mercenaires ou de pygmées.

Devant l'édifice, une vaste porte est à présent béante mais le socle d'ouverture est vide – **Hubert Ducoq** garde la clé avec lui. En entrant, les PJ se retrouvent dans une vaste antichambre éclairée par le soleil. Aux murs, des fresques primitives racontent le combat de guerriers masqués contre une bête immense tirant sa force du soleil. Après l'avoir affaiblie par un long combat épique, ils l'ont enfermée dans les profondeurs de la pyramide afin que l'obscurité la fasse dormir à jamais.

S'imprégner ainsi de l'esprit de ces ancêtres des Luchadores permet de récupérer 2D6 points de Tiki.

4.2 EXPLORATION

Le seul chemin au sein de la pyramide est un large couloir qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Espérons que les PJ auront de quoi allumer des torches – à moins qu'ils ne possèdent une gemme lumineuse ou une montre lumineuse.

Ici, le MJ est libre d'organiser une exploration périlleuse ou plus tranquille, selon l'état des PJ et l'avancement de la séance. La pyramide a été piégée afin que les Guantecos ne puissent venir délivrer leur démon

– et ces pièges sont toujours actifs ! Les PJ pourront s'en rendre compte en découvrant, au fil de leur avancée, les corps gisants de nombreux mercenaires... Le MJ peut mettre en scène tous ces pièges, juste quelques-uns ou même les ignorer pour passer directement à la scène finale.

En voici quelques exemples :

- Flèches entrecroisées : Sur chaque mur de cette petite pièce carrée, des orifices tirent des flèches lorsque l'on marche sur certaines dalles. Éviter ce piège peut se faire de deux façons : esquiver les flèches (trois Réussites sur **un jet de High-fly + Lutteur** pour zigzaguer) ou comprendre sur quelles dalles ne pas marcher (trois Réussites sur un jet de **Dirty + Policier**).





- **Plafond écrasant** : Dès que les PJ entrent dans cette pièce, les portes se ferment et le plafond descend rapidement pour les broyer. Ils peuvent défoncer la porte de sortie (six Réussites sur **un jet de Rudo** ; les Réussites de chaque PJ se cumulent) ou crocheter une serrure primitive qui stoppe le mécanisme (trois Réussites sur **un jet de Tecnico + Malfaiteur**).

- **Le trou sans fond** : Dans cette salle, point de sol mais un puits obscur et aucun autre passage. Il faut faire preuve d'ingéniosité, utiliser les gadgets comme la montre-grappin ou réussir des acrobaties – comme seuls les Luchadores savent en faire – pour atteindre la sortie.

- **Statue gardienne** : Dans cette salle, une puissante statue s'anime pour empêcher les PJ d'aller plus loin. Elle est sculptée à l'image des anciens combattants yocahus. Il est possible de l'affronter mais les PJ peuvent également la « convaincre » de les

laisser passer : l'un d'eux doit gagner **un jet en opposition de son niveau d'alignement en Tecnico contre le Showman** de ce gardien de pierre. Une équipe de PJ Rudos n'aura donc pas ce choix...

4.2.1 LA STATUE GARDIENNE

MACHINE

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 4 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 4 / Porté 4

High-fly 3 : Mouvement 3 / Voltige 3

Tecnico 3 : Saisie 3 / Soumission 3

Hardcore 3 : Objets 3 / Armes 4 (hachette en pierre +1)

Dirty 1 : Illégales 1 / Tombé 1

Showman 2 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 / Heat-Spot 2

Tiki : 12 (vert 5 ; orange 4 ; rouge 3)

Pouvoirs : Manœuvre abominable 2 (séisme localisé)

5. EL MONSTRUO DEL SOL

OÙ LES PJ FONT FACE AU DÉMON.

5.1 LE RITUEL

Les PJ arrivent enfin dans la crypte où le monstre, ce démon du soleil, est enfermé depuis des siècles. Il



s'agit d'une vaste pièce circulaire surmontée d'un dôme pierreux. La créature semble fondue dans le mur du fond, prisonnière de la roche.

Hubert Ducoq procède hélas au rituel final et ses deux gardes du corps ralentissent les PJ le temps qu'il termine. Même si le riche Français devait être arrêté avant le réveil mystique de la bête, il ferait sauter le plafond de la pyramide (ses mercenaires ayant disposé de la dynamite à l'extérieur) et le soleil inonderait alors la pièce !

5.1.1. HUBERT DUCOQ

Humain

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 2 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 2 / Porté 2

High-fly 3 : Mouvement 3 (course +1) / Voltige 3

Tecnico 3 : Saisie 3 / Soumission 3

Hardcore 2 : Objets 2 / Armes 3 (pistolet +2)

Dirty 4 : Illégales 4 / Tombé 4

Showman 3 (bonus de Momentum 1) : Provoc 3 / Heat-Spot 3

Vocations : Commerçant 2, Historien 3, Jet-setter 2, Malfaiteur 2, Mystique 2, Scientifique 1

Tiki : 12 (vert 5 ; orange 4 ; rouge 3)

5.1.2 LES GARDES DU CORPS

Humains

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 3 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 4 (punetazo +1) / Porté 3

High-fly 2 : Mouvement 2 / Voltige 2

Tecnico 3 : Saisie 3 (claw +1) / Soumission 3

Hardcore 2 : Objets 2 / Armes 3 (pistolet +1)

Dirty 2 : Illégales 2 / Tombé 2

Showman 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 (insulte +1) / Heat-Spot 1

Vocations : Malfaiteur 1, Soldat 2

Tiki : 11 (vert 4 ; orange 4 ; rouge 3)

5.2 COMBAT FINAL

Les PJ – et Dakota James – auront fort à faire pour empêcher ce monstre de nuire une fois pour toutes ! Car que ce soit par le biais du rituel ou grâce au soleil, *el monstruo del sol* finit par s'éveiller : il s'agit d'un géant de trois mètres de haut avec une tête de condor nantie d'un bec acéré et possédant quatre bras musculeux. Si le rituel a abouti, il est en pleine possession de ses moyens ; mais si **Hubert Ducoq** a dû utiliser le soleil pour le réveiller, le monstre a un malus de – 1D6 à tous ses jets.



5.2.1 EL MONSTRUO DEL SOL

INFERNAL

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 5 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 5 / Porté 5

High-fly 2 : Mouvement 3 / Voltige 2

Tecnico 3 : Saisie 4 / Soumission 3

Hardcore 4 : Objets 4 / Armes 4 (bec +2)

Dirty 2 : Illégales 3 / Tombé 2

Showman 2 (bonus de Momentum 1) : Provoc 3 (frayeur +2) / Heat-Spot 2

Tiki : 14 (vert 6 ; orange 5 ; rouge 3)

Pouvoirs (3 gemmes) : Résurrection 1, Défense magique 1 (peau de cuir), Terreur 1

6 CONCLUSION

Une fois le monstre défait, les PJ peuvent souffler. Et non, pas d'effondrement de la pyramide ni rien du genre ! Avec la clé prise à **Hubert Ducoq**, le trajet de retour est même facilité : tous les pièges peuvent être désamorçés en l'utilisant dans un socle prévu à cet effet.

Appeler l'Arena ou la police de Los Murcielagos permet de faire venir du renfort pour neutraliser les mercenaires restants – ils se rendront sans faire d'histoire si leur employeur est

arrêté.

Quant à **Dakota James**, il peut rentrer au pays avec ses assistants. À leur retour à Puerto Dragon, les PJ sont chaleureusement remerciés par l'ambassade américaine et même invités à venir faire des galas de *lucha libre* aux États-Unis. Le muséum de la ville sera également ravi de pouvoir enfin explorer l'intérieur de la pyramide, désormais sans danger.

Si le MJ souhaite conclure cette aventure sur une note très *luchasploitation*, libre à lui d'organiser un combat sur le ring pour les PJ.

6.1 PALMARÈS

Interprétation des Luchadores : / 5

Efficacité du plan pour délivrer les prisonniers : / 5

Inventivité dans les scènes d'action (poursuite, combats) : / 5

Ingéniosité face aux pièges de la pyramide : / 5

Étoiles = 3 pour une réussite moyenne (deux notes supérieures à 3), 4 pour une réussite exceptionnelle (trois notes et plus supérieures à 3).

AUTEUR : ROMAIN D'HUISSIER

ILLUSTRATIONS ISSUS DU JEU : WILLY FAVRE ET EL THÉO



L'APPEL DE CTHULHU 30^E ANNIVERSAIRE

La toute première version couleur du livre de base, publié spécialement pour célébrer les trente années d'existence du jeu de rôles L'Appel de Cthulhu. Près d'une cinquantaine de talents, auteurs, illustrateurs, etc. ont prêté leur savoir faire pour vous emmener dans ce vaste univers. LE jeu de rôle d'épouvante dans l'univers d'Howard Phillips Lovecraft.

400 PAGES • 45 €

L'ÉCRAN DE JEU 30^E ANNIVERSAIRE

Pour célébrer le 30e anniversaire de la parution de L'Appel de Cthulhu, les éditions Sans-Détour proposent un nouvel écran de jeu. Offrez à vos joueurs l'ambiance d'une cérémonie impie à un dieu innommable. Cet écran est accompagné d'un scénario original, vainqueur du trophée de scénario Sans-Détour/Utopiales 2008 ! Il conduit les investigateurs à enquêter durant la période trouble de la guerre civile irlandaise.



ÉCRAN CARTONNÉ 3 VOLETS
ET LIVRE 20 PAGES • 20 €



LES OMBRES DE LÉNINEGRAD & AUTRES CONTES

Les Ombres de Léninegrad & autres Contes regroupe trois scénarios se déroulant dans les emblématiques années 20 : la mystérieuse Egypte de 1924, les plaines anglaises de Salisbury en 1928 et surtout la cité de Léninegrad sous la révolution russe. Chaque aventure propose des personnages pré-tirés permettant de jouer immédiatement, ainsi que de nombreuses aides de jeu.

144 PAGES • 27 €

L'ATLAS DU MYTHE

Découvrez le résultat d'un long et patient travail, qui a permis de mettre en corrélation les carnets de voyages de témeraires investigateurs avec les plus troublantes photos d'époques. L'Atlas du Mythe est composé de 7 cartes couleur 40 x 60. Chacune d'elle dévoile les traces du mythe sur un continent et rappelle les expéditions qui furent envoyées dans ces contrées lointaines, afin d'y chercher la vérité ou d'y anéantir la menace.



7 POSTER 60x40 CM • 30 €



LA VENGEANCE DE CI-CI PONDIN

Un mini-scénario Mississippi à intercaler dans votre campagne : Circéo Lu et approuvé par l'équipe du jeu

« César Pondin a toujours vécu dans les eaux stagnantes du Deep bayou, au sud de la Nouvelle-Orléans. Désormais, il y repose, le visage crevant la pellicule de mousse, bras écartés comme les racines d'une souche, dérivant et scrutant le fond du marais de ses yeux morts. Les gars qui l'ont roué de coups et l'ont jeté à l'eau, quittent l'îlot en glissant dans une barque, comme un alligator qui regagne le fleuve.

Le lendemain, une fois la brume soufflée par le soleil, la belle Ci-Ci retrouve César empêtré dans les racines d'un palétuvier, pas très loin de son îlot familial. Le vieux bouilleur a été colonisé par une mélasse noirâtre. Sa fille éprouve toutes les peines du monde à tirer le corps vers la rive. Au cœur de la parcelle 2047, que le grand-père Pondin a achetée pour une poignée de dollars il y a près de 60 ans, le Moonshine a été renversé, ça empeste le jus de maïs. Ci-Ci s'agenouille près du fût de cuivre. Il y a des traces de pas partout, de beaux souliers, comme ceux des Siciliens. Elle sait parfaitement qui a fait ça. Même si elle l'ignorait, le marais le lui dirait car il est de son côté comme il était déjà de celui de sa grand-mère. Le marais se range toujours du côté du plus fort. »



LA VENGEANCE DE CI-CI

PONDIN

César était un Cadien, implanté dans le sud de la Nouvelle-Orléans depuis plusieurs générations. Ça ne l'a pas empêché, malgré les avertissements de son vieux fou de père, de s'unir avec une créole de mauvaise réputation. Outre oser le mariage avec une femme de couleur, il enfonçait le clou en ramenant à l'église une certaine Célestie, dont beaucoup prétendait qu'elle appartenait à une famille frappée de malédiction. La rumeur comptait plusieurs sorcières de sinistre réputation perchées dans l'arbre généalogique des Lottey, dont la mère de Célestie, sans parler de son frère Zéphir connu pour tremper dans toute sorte de trafics louches et qui par ailleurs se prétendait guérisseur.

Bravant les qu'en-dira-t-on, César a mené sa petite vie retirée sur la parcelle héritée de son père, dans le Bayou. Il a vécu de pêche et de contrebande, jusqu'à ce que la prohibition l'incite à installer un alambic, bien à l'abri des regards sur son petit îlot. Célestie lui donnera une fille ; Cidonie Circéo (Circéo étant le nom de sa grand-mère), appelée communément Ci-Ci. Hélas, peu

de temps sera accordé à la pauvre femme pour l'élever, car une vilaine fièvre l'emportera. César enterrera son épouse sur sa parcelle, avec sa fille de six ans à ses côtés. Il prendra seul en charge l'éducation de la petite mais celle-ci ne tardera pas à se tourner vers son oncle Zéphir, prêt à l'initier aux secrets de famille. Plus tard, l'héritage vivace de la petite Ci-Ci devait s'exprimer.

Le commerce d'alcool frelaté, fût-il le fruit d'une petite exploitation comme celle de César Pondin, finit toujours par attirer convoitise et jalousie. Les frères Littara ont ramené de Palerme un solide sens des affaires et des mœurs violentes.



Faites face à votre Destin !



Reflets de Shanghai

Supplément pour *Achéron*.

1^{er} trimestre 2012

www.cds-editions.com

Achéron
L'Enquête et l'Horreur
au 19^{ème} siècle



Quand ils ont voulu mettre Cesar au pas, celui-ci ne s'est pas laissé faire. De menaces voilées en échange de coups, l'affaire a mal tourné. Une expédition menée par l'aîné des Littara, Livio, finira en bastonnade dont le pauvre vieux César ne se relèvera pas. Sa fille retrouvera son corps le lendemain, flottant sur les rives de l'îlot. Elle ne tardera pas à comprendre ce qui s'est passé et fomentera sa vengeance. Des secrets de sa mambo de grand-mère et des recettes de Tonton Zephir, elle tirera un filtre terrifiant, consacré lors d'un macumba sanglant. Utilisant son oncle à son insu, elle entreprendra d'attirer les hommes de la fratrie Littara dans le petit bar clandestin qu'il

ouvre chaque nuit avec la bénédiction de la police locale (voir l'article précédent). Le soir où les Siciliens descendront dans la cave de Tonton Zephir, elle empoisonnera le bourbon qui leur est destiné, les soumettant dès lors à son pouvoir.

LE VERRE DE TROP

Les personnages n'ont peut-être passé qu'une seule soirée chez Tonton Zephir. Peut-être étaient-ils invités à jouer. En tout cas, c'était la soirée de trop. Par erreur, le filtre de Ci-Ci a abreuvé de nombreuses tables, dont la leur. Le soir même, ils ne se sont rendu compte de rien.



Peut-être même que se sont écoulés quelques jours avant que le charme n'opère, ils auront alors vécu d'autres aventures entre-temps. Mais finalement, la magie resserre son emprise sur l'âme des personnages. Ils sont dorénavant liés à la jeune Mambo. Au début, ils ressentent juste un manque, une langueur étrange. Puis ils commencent à rêver de ce visage qu'ils avaient probablement déjà oublié : la petite serveuse de la Nouvelle-Orléans. Dès lors, ils ne sont plus en mesure de penser à autre chose. Leur score de Mojo descend d'1 point par semaine, tant qu'ils n'ont pas retrouvé l'objet de leur obsession et ne se sont pas soumis à son bon vouloir pour espérer éteindre le brasier ardent qui les ronge.

Les personnages vont devoir retrouver la sorcière ; interroger Tonton Zephir qui va chercher à se protéger et à protéger sa nièce ; obtenir des informations sur la jeune fille, dont certains disent qu'elle a été initiée par Marinette en personne ; enquêter sur son père, qui fournissait un bourbon de qualité dans certains réseaux indépendants, à l'écart du business des Siciliens, mais dont on n'a plus de nouvelle... Toutes ces pistes remontent en fait à la parcelle 2047, dans le Deep bayou.

Si un PJ arrive à un score nul de Mojo, considérez qu'il devient

fou. Il a toutes les peines du monde à contenir son agressivité. Il est profondément obsédé et cela se voit même sur son visage ; ses yeux sont rougis, sa pilosité se densifie, on le surprend à grogner.

LE DÉNOUEMENT SUR

L'ÎLOT AUX FAUVES

Depuis la vieille cabane familiale, Ci-Ci règne sur une meute de prétendants rendus fous par le filtre. Elle se complait à les torturer, les avilir, leurs donnant des ordres grotesques et les forçant à se battre entre eux. En explorant la parcelle, on peut trouver quatre cadavres atrocement mutilés suite aux batailles rangées qui peuvent éclater à tout instant. Nombreux sont blessés parmi les survivants. La plupart se comportent comme des bêtes, ne se lavant plus et se nourrissant d'herbes ou des restes de leurs congénères. Il y a une douzaine de membres du clan Littara présents, dont Cosimo et Basileo, les deux cadets de la famille. Livio, lui, n'est pas là.

Les personnages vont devoir ruser pour survivre, les Siciliens sont prêts à leurs couper la gorge. Ci-Ci, facétieuse, peut également les inciter à s'entretuer très facilement. Résis-



ter à ses ordres est une prouesse difficile « d'Inspiration / Volonté ». Il est également presque impossible de s'attaquer directement à l'être qu'ils chérissent le plus au monde.

La seule option qui leur reste, c'est soit de briser le sortilège, soit d'inciter Ci-Ci à le faire.

La première option n'est pas la plus simple, il faut d'abord savoir de quoi il s'agit, un jet de « Connaissance – Vaudou » à 15 permet d'identifier un ancien rituel vaudou qui pour être si puissant doit être renforcé par un esprit, celui d'un mort ou celui d'un Iwa. Ce genre de rituel implique généralement l'existence d'un grigri, réceptacle de la malédiction. En effet, lors du macumba, quand elle a maudit la mixture par trois fois, elle a noué les racines infusées avec le chapelet de sa grand-

mère pour en appeler à son pouvoir et a enterré le tout auprès de son père. Évidemment, la tombe de César n'est pas si évidente à trouver, elle se distingue peu de celle du grand-père et des parents de César ou de celle de Célestie (c'est tout de même la plus fraîche). Par ailleurs, Ci-Ci va être vigilante.

L'autre solution, c'est de convaincre Cidonie Circeo de rompre le charme. Le seul argument qui pourrait porter serait d'amener Livio Littara ici même, pour que ses frères puissent le réduire en pièces, sous le regard vengeur mais apaisé de la sorcière...

LEDUPONTESQUE





Créatures d'Antan

Pin-up & Tapejara